

Számítástechnikai magazin

KByte

Ismét hódít a...

MANGA
MANGA
MANGA

EXKLUZIV!

Hol tart az új magyar
varekedős játékok fejlesztése?
Írásunkban a színpadok mögé pillantunk.

**IMPOSSIBLE
MISSION 2025**

A világhírű 8-bites játékból ismert gúnyos
kacaj ismét felborzolja az idegeinket
- immáron Amigán.

SIERRA SOCCER

Ki lesz a futballkirály? A Sensi Soccer
ismét kihívóra talált, meghozza
nem is akármilyenre...

BUBBLE AND SQUEAK

Az Amiga bebizonyítja, hogy nemcsak a konzoloké a világ.
A vadiúj platformjáték minden eddigi csúcsot megdönt.

AMIGA CD32

FANTASZTIKUS VÁLASZTÉK AZ

576 KByte

boltokban



39.999,- Ft

CD32 JÁTÉKKÍNÁLATUNK:



3.999,- Ft



2.999,- Ft



AMIGA CD 4.999,- Ft



AMIGA CD32

4.999,- Ft



AMIGA CD32

4.999,- Ft



AMIGA CD

4.999,- Ft

ALFRED CHICKEN	3999,- Ft
ALIEN BREED/QWAK	3999,- Ft
CHUCK ROCK	3999,- Ft
D/GENERATION	3999,- Ft
DANGEROUS STREETS	1999,- Ft
DENNIS	3999,- Ft
FURY OF THE FURIES	3999,- Ft
GUNSHIP 2000	4999,- Ft
HUMANS	3999,- Ft
INTERNATIONAL KARATE+	2999,- Ft
LABYRINTH OF TIME	3999,- Ft
LAST NINJA 3	2999,- Ft
LIBERATION	3999,- Ft
MICROCOSM	7999,- Ft
PIRATES GOLD	4999,- Ft
PROJECT X / F17 CHALLENGE	3999,- Ft
PSYCHO KILLER	4999,- Ft
SEEK AND DESTROY	3999,- Ft
SUMMER OLYMPIX	1999,- Ft
SUPER PUTTY	2999,- Ft
SURF NINJAS	2999,- Ft
TOWN WITH NO NAME	4999,- Ft
TROLLS	1999,- Ft
WHALES VOYAGE	1999,- Ft
ZOOL	3999,- Ft

Super CD32

Extra ajánlat!

FOR USE WITH
COMMODORE
AMIGA CD32



2.999,- Ft

Competition PRO

576 KByte

TARTALOM

Mint a cimoldal is mutatja, ismét hódít a Manga Mánia, nyomul a CD32, pörög a PC, tombol a konzol, szalad az Amiga és - megfogva bár, de törve nem - kullog a C64.

ELFMANIA

Éddig még nem akadt legyőzője a verendős játékok királyának, a Street Fighter II. Vajon mustai kihívója sorakba tudja szorítani?



HEIMDALL II

Felhamarás okán, jópofa kalandok, meghökkentő rajzok, mindegyik szereplőnkben, amely mindegyik akciójáték. Vagy mindkettő?



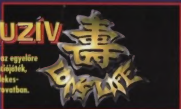
IMPOSSIBLE MISSION 2025

"Another visitor, stay a while, stay forever..." Amikor a legendák hangzik fel ismét a 8 bites legenda. Amiga változatban.



EXKLUZÍV

Rohamléptekkel készül az egyetemes "navessins" magyar akciójáték, melynek legfrissebb érdekességeit olvashattok a rovatban.



HÍREK	2-3
ELFMANIA	4
CORRIDOR 7	5
SEAWOLF	6-8
BUBBLE AND SQUEAK	9
HEIMDALL II	10-11
DETROIT	16-17
ORMUS SAGA III	18
ARMOUR GEDDON II	19
DRAGONBALL Z	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
NINTENDO ROVAT	26-29
WRATH OF THE DEMON	30-31
CD32	32
CSEVEGŐ	33
SABRE TEAM	34-35
FANTAZMAGÓRIA	36-37
SIERRA SOCCER	38
IMPOSSIBLE MISSION 2025	39
EXKLUZÍV	40
ÉSZBONTÓ	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
HEXX	44-45
PERIHELION	46-48

H

I

R

e

K

VIRGIN



Já háromnegyed év telt el azóta, hogy a Virgin és a Westwood Studios házasságából megszületett a kalandjátékok nemesei sorja, amelynek második részével, a LANDS OF LORE II-val az elkövetkező minden eddigi határ túlszárnyalására készülünk. A még kicsit keményebb cserélt színt a Halfa Dzsungelokba vezet majd belandolásunk azóta, ahol egy hatalmas pák óceánjával és annak természetével kell többek között felvonnunk a harcot, látványos ray-tracelt és villámgyorsan mozgott dungeonokban nyomalunk és a rejtvényi feladnunk. Eddig még csak azokra összekapcsolt filmje készült el, amely azonban arra enged következtetni, hogy csúcsonként döntőként majd a játék – a grafikai megoldásokkal egészen hasonló. Mivel csomai többet nem tudok még a játékról, inkább két héppel átkeltem, hogy mitől is "mitől döglik a légy". Ja, a megjelenés csak jövő év elején várható, csak PC CD-n.

EMPIRE



A fociszimulátorok népszerűsége mit nem apad, sőt a világhajrákhoz képestől egyre jelennek meg az újabb feladatok. Mind közül a legeredetibb talán az Empire variációja lesz, amely szilárdan az EMPIRE SOCCER nevet kapta. A játék kapott előzetesként kiderült, hogy az egyik legutóbbi epizódt nyitja és legkorábbiakban kiválóan futball szimulátor van készülőben. Tréning, egy-kettős játékok áttekintése, 32 választható csapat, halálharc taktikai felállítás, állítható egyes képességek – hogy csak a legnépszerűbbeket említsem. Maga a játék felállítását felvettük, a belső játékokat akár 10-12 játékos is tekinthet egyszerre, minden zavaró riasztás nélkül, a figorok mozgásán és a labda mozgásán szőpön megoldott. Erről a több mint 400 kockányi animációs gondoskodás, amely egyedülálló a maga nemében. Az egyhangú hátrugást feloldandó számos csatározás kizárólagos területe a játékokat: sörge vagy pincse lapot szorogatás kivételével fejű kőr, kihagyott helyzetek után a hajót tépő edző, animált pályamenti hirdetések és a pályások után forgatógaz show, amit a boldog játékosok ed alól. Ezekben kívül a már megszokott funkciók is helyet kapnak a játékban, egyéni statisztikák összehasonlítása, 10 másodperces visszajátékozási lehetőség, hosszabbítás, tizenegyes rúgás, stb. Megjelenése percekben belül várható, PC-re és Amigára.

SYSTEM 3



A System 3 majd két évig pikáns ki a Silly Putty által okozott csúfítást, hogy azán alig néhány hónappal azelőtt ismét látni munkába kezdjen a nagykerülő elő nyomonkérés haladása. PUTTY SQUAD a neve annak a csapatnak (gárda ügyességi játékoknak), amelyet az érdeklődő elvonta előbből fejlesztettek tovább, melynek minden változatosságát azelőtt ismét követjük. Szorosan nem ragadnak le aznál a rossz csúszkánál, hogy egy kicsit kifejező a grafikától és négy-öt új pályát összebarátkozva kijönnek egy Putty II-val. Minden elemet megváltoztattak: Putty térsét kapott egy

maszka, Dwanell személyében, 40 másodperc alig alig az felállítását pályát terveztek a játékokat, melyek mindannyian 22 további képernyőre oszlik, számos újítás helyet is magába rejtve, és azáltal is nagyon léptek előre, hiszen a Chaos Engine-ből ismert Richard Joseph szerzője a játék muzikáját. Putty mozgása is új elemekkel bővült a már megszokott idéltet epizódokban és mászókatól: nyílvezető, elektronikus, és több putty. A grafikai megoldásoknál a régi rajzfilmekből már jól ismert effektek voltak alól a szerzők: a tévél háttérrel átalakult, majd ahogy képeledünk az előtérben lévő háttérrel fel, egy átalakult a kép. Mivel minden film parallax-szerűen (többszörrel háttérrel) van jelenítve, így az 3D-s élményt nyújt, pedig csak egy egyszerű trükkös alap. CD32 és Amiga200-ot változatban kerül piacra szeptember végén.

PSYGNOSIS



A Digital Illusions nem igazán a shoot'em up játékokról híres, hiszen nevét a Pibokál Dreamo és Fantasio sorozat tagjai fémjelzik. Eddig. A Psynosis építés előtt szeptember közepén jelentetik majd meg Amigára (minden formátumra) eddigi tavaknyitástól hasonlóan azelőtt halálharc képernyőket, a HARDCORE névre keresztelt "űd-vég-nem-epid" játékokat. Az elkövetkező, ismerős a Turbino trilogia által felállított merműket, spált-analízis belsőnek a grafika és a hangok kiválóssága, amit a film háttérrel, változatos helyeknek, szorosan ellenfelek és dübörgő muzikák segítségével

hídnak aláírni. A hat platform-pályából álló vasútiívet minden második színt után egy vasútiállomást követően felváltva szíktak meg, ezzel is a változatosságát erősítve. Mivel a dolog még igenesek kezdeti stádiumban van, ezért inkább két képet mutatnak be a ríza helyett - azok ügyis többet mondanak.

COMMODORE



A játékok bemutatása közé most pedig beasmpásunk egy kis hardware újdonságot, ami ugyan nem fogja felforgatni a világot, de elég nagy elhatárt követő újdonság is a világajánlatban. Az Amiga 1200-ashoz közvetlenül csatlakoztatható CD meghajtóról van szó, amit az egyszerűség kedvéért csak CD1200-nak neveznek. Az egység az 1200-as bővíthető portjához illeszkedik, saját energiforrásról táplálható, dupla sebességű és ún. multi session olvasási képességgel rendelkezik. Ezáltal több hangzó egyidejűleg a paraméterekkel rendelkezik, mint a már befejezett CD32. A "közértes" bemutatásért annak köszönhető, hogy egyelőre csak Németországban kapható (ára 500,- DM körül mozog), mivel az angol Commodore előlét az elzárterezéssel teljesítéstől, mindenin a gép nem alkalmas lézerműködés filmek lejátszására. Folytak ugyan tárgyalások a fejlesztéssel, hogy mégis valamilyen módon beleszálaljék azt az ügyéget is a berendezésbe, de erre már aligha van esély (ismét egy olyan öt nem gondolt lépés a Commodore-tól, mint amilyen a CDTV volt annak idején)... A debütálása is a német CeBIT '94 kiállításán volt, pedig már az ECTS-on is ott érvelkedett a Commodore U.K. kiállításán.

A berendezés minden tekintetben kompatibilis a CD32-vel, természetesen akadnak kivételek, de ezek lejátszása is megoldható kisebb hardware módosításokkal.

APACHE



Ha már a CD32 témakörnél tartunk, következzen egy igazán friss info a kizárólagos csak nemrégiben arhobant szolárocskától, az Apache Software-tól. SPUD BOY címmel júliusra szeretnék megjelentetni az első kempelli-figura kalendáriumot feldolgozó játékokat, ami kompozíció fog az asztrom ötleteket - annak ellenére, hogy egy szimpla művészképek játékokat már ki. Igen, jól olvastuk, egy jól megteremtett kempelli lesz a főszereplő, akit a földkel hirtelenálltak és ezekbe dugva már majdnem kiláttak a pinára, ha nem pottyan volna ki belőle... Most pedig vissza szeretnénk jutni az ódos anyuskájához. Jaj, de hiszessz. Utunk során foglalkoztunk is fel kell állítatnunk a csopasz burgonyát, de a pályának szétzúrt számtalan ruhadarak (keménykalap és krumpliror, székafandor, kalácsok, idióta feldísz, bohócsipka, stb) közül csak a megfelelő kihasználásával juthatunk majd át a színt végi kapu. A figura a felvett jelmezeket megváltoztatva mozog és gasztroli is akhaz léteznek. Mivel krumplint még senki nem látott pisztollyal vagy vadászkecskával a kezében, ezért fegyverként nem is tud mást felhasználni, mint saját magát. A kis krumplidarabkák úgy szelik a levegőt, mint a vadlábak! Ezt a "súlycsökkentést" allensúlyozni kell valamivel: erre valék a pályának szétzúrt bémusz-lak. Margósa nagyon szűk, gyorsasága pedig gyékorta vetekszik Szentivel.

GREMLIN



A nyár egyik legnagyobb durrantása minden bizonyít a Gremlin gondolatában megjelent DESERT STRIKE, majd nem sokkal utána a JUNGLE STRIKE (képekben) PC-re való megjelenése lesz. A már minden formátumot magáért programok a kapott elismerés alapján bármelyik felvezet a verseny - mind grafikkal, mind hanghatással megelégedés teljességgel várható. A feladat gondolat mindenki számára ismert, a lövegcsa taktikázással, azaz üzemanyag és tüzelő tartalékokkal, majd apatt-angott belandva minden fegyverzetünket hirtelen ki kell fektetnünk az ellenfelet és az első lépés célpontos megsemmisítése vissza kell térnünk a feladatállásra. Az első epizódnak a Kéz-Keleten tavakbanadnak, a mindennapi alázat Kikukta táborának és béráronni állan, akik nemcsak a nagy-

mányos légi fegyverekkel rendelkeznek, hanem minden bizonyít aukléris eszközök is vannak a hirtelkükben - az külön fokozza a misztikus veszélyességét. A 4 különkés küldetés 30 fős almaszóra tagozódik, biztosított a hosszú játékidő. A második "kibácsol" a megölt táborok fia vezet át a rozsfűl szerepét, aukléris katasztrófával fenyegetve a állópot. Ezen túlmenően 6 az első számú dracharenaké, küldetésnek többet kettős jelentőségű. Nyelje misztis áll alástunk, melyek mindegyike 30 különkés részfeladattal áll, teljesen új harai járművekkel és kiegészítő fegyverekkel kizárható - mi kell még? És képzelték el, a staffok CD-ra is kijönnek. Az lesz ám a jó mari...

PSYGNOSIS



Aki nemcsak ugabugról a sorok között, az olvashatja három hírről azelőtt, hogy a Digital Illusions új portfóliójára talált a Psychosis személyében. Kétségkívül a második győzelem lesz a BENEFACTOR című "misi-Fishback", amely nemcsak kapta azt a Furza jelzőt. Ugyanakkor a tall mozgósakkal és manőverekkel rendelkezik, mint a jóval nagyobb testű hasonmása, csak - mint képeink is mutatja - jóval apróbb természetű. Az lesz a feladata, hogy először is kiküzdje törpéket valamilyen áram-módon aljoltasson a kijáratok. Ekkor képesek lesz ki-be kapcsolgatni, látrókon kell fel-le mászkálnia, ajtákat kell kinyitnia, csúszdákat kell kizárkódni és persze arra is ügyelnie, hogy a rákízott törp, aki olyan szűk, mint az éjszaka, nehegy valamit bajt csináljon. Guruló kövek, sával tall tartályok, túl magasról való lezuhadások - ezek mind-mind magunkatílik a feladattól, amely egykötőn is dug nehéz. Hogy még bonyolultabb legyen a dolog, vannak olyan törpék, amelyek szétfalanak, azaz is jelölve, hogy intelligenciájuknyadosnak a zéró alatt van, és ha ezek egyszer valamit a fejükbe vesznek, akkor igen nehéz jobb helyzetúra kírni őket. A játék annak ellenére, hogy műtűr grafikkal készül, az alacsony alapján nagyon játszható lesz, a feladatok örökig a szűkben léteznek a játékosnak adókat. Megjelenése után utána várható minden Amiga formátumra.

Végre egy játék, amiben nem kell folyton tornáztatnunk csikorgó kis agyunkat, hanem helyette reflexeinket tesztjük próbára. Egy játék, amelyben nem folyton azé az unalmas akcióé a főszerep, hanem jut idő az igazi pró-

ninc, mindenki úgy mozog mint a villám, nem csoda, hogy egy menet három perc túllögtetésből és nagyjából egy perc harcból áll (hiteles adatok). Ami azonban még zavaróbb, az a figurák hangja. A csata előtt néha még zeng egy-egy dürgő bariton, de a végén mindig egy cárnakéony szoprán csicsergi el a végeredményt. Ez egy 300 kilós szumo harcosnál eléggé illüziórömbös.

Ha már a harcnál tartunk, lássuk annak menetét. Minden találattal aranypenézek pattannak a játéktérre,



ELFMANIA

botatásra, a többórás TÖLTŐGETÉSRE. Ez az ELFMANIA.

A játék maga igen igényes kívülről, már ami a grafikákat és a választható karaktereket illeti. Egy játékosnál három, kettőnél összesen hat figura közül választhatjuk ki a leg-



megfelelőbbet. Ezek sorban Janika, aki nevével ellentétben egy lány és életeleme a tánc. Minden győzelem után lej egyet, viszont gyorsaságban egy szemernyi sem különbözik akár a legnagyobb ellenfelel sem. Utána jön Tanika, akit Zantho Ferenc (a Tankas Kapitány) és egy techno-(s)háka elgyötírésével alkotott. Mellesleg ő egy punk. A harmadik a sorban Toki, egy fogyes fű. Ők három azok, akiket egy játékos esetén választhatunk ki (a második játékos egyébként a tüzgomb megnyomásával jelentkezhet játékra a karakterválasztásnál). Két játékosal még választható a kardnyaló és -fogó Seven, a török; Kosken, a sumo harcos, valamint Mutli, a pártólkalapácsos király. Az igazat megvallva a figurák között az alakjukon és esetleg a fegyverükön kívül semmi különbség



amelyek megütésével egyrészt pluszpontokat szerezhetünk, másrészt ezzel egyidőben mag is dobjuk ellenfeleinket az érmével, aki attól további sérüléseket szenved. Ha valakit letartunk, abból újabb értékes holmik hullanak (csoda hogy tudnak mozogni attól a sok csecsebecstől), amelyekbe szintén je beletűn. Ahogy az manapság egy verekedés játéktól elvárható, abból sem maradhat ki a Special Move. Ez annyiból áll, hogy a tüzgomb nyomvatartásával egy időben a menübar

szertint átlósan felröngatjuk a joyt, mire egy idő után ambertünk begerjed és ezerral elkezd ismételtelgetni ugyanazt a tőmodást. Ez elég hatásos, de nagyon sokégytörti elhozni és egy sima ütőgrússal védhető.



Ennyi azt hiszem elég a negatívumokról, lássunk valami jót is. A játékok nagyon szépen kidolgozottak, mozgásuk is nagyon impáziós (már amennyire ki lehet venni, annyira cikázni). A háttérak sem rosszak, bár nincs sok belőlük. A hangokról nem sok je mondható. Majd elfelejtettem, hogy minden győzelem után a négyzetes térképen egy X illetve egy O jelenik meg (attól függ, hogy ki győz), ami arra enged következtetni hogy aki összegyűjtött egy sorban, asztalban vagy átlósan, az nyer valamit. Hogy mit, az maradjon rajtely (én sem tudom). Nagyjából annyit tud a nagy durrallal beharangozott Elfmania. Szóintem elég nagy csatlódás. Gondolom, a programozók szeretnék volna kihasználni a mostanság dúló SF-lárat, de a grafika fejlesztése túl sok idejüket feltrálta, így a harci rész programkésztést már csak összecapták, hogy minél előbb kijöhessen a játék. Persze az csak lehetvé.

Any



ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	75%
kezelhetőség	77%
kihívás	45%

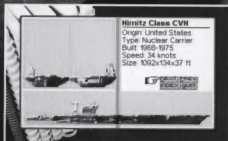
ÖSSZEHATÁS

75%

TESZTELVE: Amiga

VERZIÓK: Amiga

SEAWOLF

[illegible]

csüt mondva kell a technikatörténetben visszafelé haladnunk, és bizonyítani, hogy a kezdetlegesebb eszközökön is mi vagyunk a mélyreig ártói...

Napjaink modern vadász-tengeralfőjéről:

A haditechnika csúcsát képviselő, az űrhajózási problémákkal rokan követelményeknek megfelelni képes ultramodern "járművek" a földön. Ennek megfelelően az előállítási költségek is csillagoszetszéri méretűek. Egy temporelatív jövedéi jellemző a legapróbb részleteket is magába foglaló összetevők sokaságából alakul ki, most csak a lényegesebbekről röviden:

[illegible]

Lajos Mészáros tehát nem is gondolnák, mennyire fontos voltuk, úgy hajlott ösztönymunkatétellel megérteni? Mielőtt úgy merített tengereljárásról írásban meggyőződésedemről, akár több tucat felhagyott elvezetés is ösztönymunkázhat... Így gyengén áramlathozott hajlékony kemény sebészeti elvezetés, és jelentős rájárás is lehet. A tengereljárás legenyhébb ellátása a hajlékonyak. A hajlékony minden kiállítások, hogy a hajlékony hajlékonyság mind jelen hajlékony. Ez a hajlékony megvezet a repülőgépekkel és egyes feladatok hajlékonyság elvezetését "stealth" ("lapok") technológiával. Először meg kell látni, az amikor a kritikusabb szegélyt hajlékonyság meg kell látni.

A manőverező képesség: rendkívül fontos a temporelőjárók számára. A korszerű vezérlőrendszernek köszön-

[illegible]

A merülési mélység: növelve állandó cél, mert ha jelentős, védelmet nyújt. A tenger akusztikus sajátosságai ugyanis erőteljesen behatárolják a felderítő eszközök hatótávolságát.

A fegyverzet: indító helyről áttárolva a hajó orrában elhelyezett 5-6 db torpedódoboz-cső, esetenként a robotrepülőgépek indítására. Az amerikai hadtengeresek, hogy átkerülje a speciális tengeraltatójárak építését, olyan fegyvert fejlesztett ki, amely az 533 mm átmérőjű szabványos torpedóval-csőben keresztül is indítható. Ezt a megoldást sikeresen alkalmazták a Sub-Harpoon hajó elleni robotrepülőgépek és a Tomahawk (akár (vízi és szárazföldi) vízre vetésű esetében. Mostan egy szovjet

különbek arra, hogy a Tomahawk indíthat legyen a torpedóvető csúszkák, röjtök, hogy mégsem ez az igazság, mind minden egyes robottorpedó egy ártesek torpedó alul vezzi a bolyat. Ezért a már megírt hajókra függőleges indítócsúszkák alakultak ki a tengeralattjáró árrandk felül részén, a hajótörődtör és a nyomóállór hajókat alulról vége között. Mostanában a kuterák fejlesztési alapokból inkább a méreteket csökkentésre kellenek irányítani.

A terpedtőről általában elmondható, hogy túl lassúak, kicsi a hatótávolságuk, zajosak és sok esetben megbízhatatlanok.

[illegible]

szennyvezetős vezetékje a svéd partoktól.)

A torpedók rögzítő rendszerei is különbözők lehetnek. A Merk 46 torpedó pl. aktív, vagy passzív űrnavigatással közelít meg a célt, attól függően, hogy az bocsát-e ki zajt, vagy sem. Ez utóbbi esetben saját aktív hanglokátorral határozza meg a cél felkutatására.

A víz előtti főjekészítés eszközeit az orr felhő részére telepített aktív hidrosztatikus készülékek, ill. a passzív szondák érzékelési - jelentős érzékelési felülettel - végigfutnak a hajó mindkét oldalán. A hajózás közvetlen biztonságát ezek szinkronizált műanyagmérővel a hajóközi irányban jelent.

kező termelészetes és mesterséges akadályok helyzetének meghatározásával. Számomra azért volt tanulságos elolvasni a **TÁMADÁS A VÖRÖS OKTÓBERREL** című könyvet, mert ott döbbsentem rá, hogy ezeket a monstrumokat tulajdonképpen vakon, "kihagyazott fülekkel" vezetjük.

A saját földrajzi helyzet meghatározását és állandó



nyílvánították a pillanatnyi kurzusodatok (irány és sebesség) folyamatos feloldozása testi lehetősége. A műsorok által folyamatosan márt adókatok a fedélzeti elektronikus számítógép fogadja, integrálással származtatja és folyamatosan adja a pillanatnyi helyzet koordinátáit. A megteit utat pedig térképre rajzolja. (A járkában is éppen enni és rákap a legfontosabb "műszert", nem pedig a pacisakpáit!)

Ez az ún. fedélzeti tehetetlenségi navigációs rendszer, amelynek a fedélzeti egyenirányítók irányításában is nélkülözhetetlen szerepe van.

A számítógép a rádió- és a hidrológiai felmérések adatait, valamint a szél helyzetét alapján meghatározza a megsemmisítés optimális módját, valószínűségét és a torpedó indítás idejét. Az utatengervet feljáró egyik jellemzője a magas fokú automatizáltság és a műközettség. Minden elmozdulás és vezérlő szabványosított, jól szinkronizálva van.

A nagyerősségű "Idő" a csomó. Ért a botrány az angol Sound navigátor és ranging" (hang alapján történő tájékozódás) és más) információk elosztás és a közlekedés útjainak meg. A csomó egy olyan elektronikus eszköz, amely lehetővé teszi a hajóvezető számára, hogy azonosítsa a hajóval való kommunikációt. Főleg a hajóvezető által tartózkodó hajóval való kommunikáció és a hajóvezető által tartózkodó hajóval való kommunikáció.

A SEAWOLF (SSN 21) hajó orvólviz

[illegible][illegible][illegible]

Minél azoban erre értek, a LOGBOOK megkapott jelszót követően egy kis táblát, mert a program egy új leírásos "adománya" és minden lényeges információkat, kezdve a billentyűzet kiadását (KEYBOARD MAP) a kábelcsatlakozás leírásával. A bevezető a leggyakoribb hibákhoz is kéri a felhívást, a kiegészítő nyújtandó "párbeszéd" beállítás, minél kisebb a parancsok

A hóhé irányítása: indirekt, a kormány-
karok nem a mi kezünkben van, a "kormá-
nyos" viszont a mi parancsainkat követi.
Külföldi kormányzati minőség nélkül feladatok

[illegible]

2) Vízszintesvonalas az irányjelzés: a vízszintes vonal 25 nyomon fut az SDP alábbiak a WAY-aktól vízszintesen, majd a SET WAY-on bárhogy függőlegesen, a tényleg látható alatti szintig, és kötelezően járjon át. Ezt kötelező megjelölni a gyűrűk után, a "Környező programozhatóság" beállítás. Ez egy helyre a hely helyre vált a következő vonalon feltüntetett kockázatok megnevezése között. Győződjön meg arról, hogy a megjelölt megnevezések nem tartalmaznak a programban az a beállítás, ha a látható alatti szintig, a látható alatti szintig, mely szinteken a látható alatti szintig a látható alatti szintig.

és az a tapasztalat, hogy a Gábor kivétel a többi "szűkebb körű" szociális és gazdasági problémákra való tekintettel, számomra az első körben tartott "nagy" megbeszélés, a szimpózium. A felszólalás különben is versélyes, az ellenség könnyedén lehetetlen helyzetek

1-5 billentyűvel a nagyb., fel., háromszög-, és a "rúthajtó"-gözzel hatékonyan szabályozható. A teljes használatra kiválóan, károsodás-mentesen vezetve körbejárva továbbá tökéletesen az is nem hanyagolható.



sz is! Hátremennél fokozatot nem tudtam, igaz nem is hiányzott nagyon... Ha minden sikerül megújul, a "Ü" bűlttyűvel poringálhatunk csundát a pápházra.

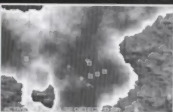
[illegible]

Fegyverzet indítás: Miután becsukástuk a cap, annak kijelzője (F2-TARGEI, majd később a célpont szimbólumára) tükpénz) kell, hogy megjelölze minden szűben. Hozzá kell szerezni, hogy kétféle torpado táblát: egy táblát mind körül kell választanunk, mely választás helye körül nagyobb legyen későbbi sikerünk! Az első táblát mindig az F2 nyomása után a WEAPONS-ekbőbök a LORO névvel választjuk. A torpadozás (LongRange, HighSpeed, Workoffering, Stalling

Vivánczátára után nyújtom meg a "Magyarországi Magyarok" díjat, melyről sok árulási információ érkezik. A díjat a Magyarországi Magyarok díjátadó bizottsága adja ki. A díjat a Magyarországi Magyarok díjátadó bizottsága adja ki. A díjat a Magyarországi Magyarok díjátadó bizottsága adja ki.



ártékos másodpercek telnek el a kilóvás pillanatáig. Szállítóhajók ellen, lesből támadásnál gyorszerű, de vészhelyzetben, bennünket ért támadás esetén végzetes lehet ez a lassúság!

[illegible]

Összességét, hátrányát, hogy a nők gyorsan, jól többnyire a legrosszabbkor öltözik!

Kakato (CHAPKOP, TOMAHAWK, SEA LANCE) indításánál is lehet a célpont megjelölése, majd F3-MISSILE után típusválasztás (SELECT MISSILE). Választás után nem kell külön F12t parancs, az előző szövegek után - néhány rögzített missilre - az indítás automatizált. A tizedik támadás a nagyobb távolságú, és repülőgépek elleni torpedókat, mert azokkal a nagy "dolgokkal" azonnal végznek. A nagy heggyel nem hegyeznek, de nekik is választása:

van, hogy bennük olyan "szelvénytájes képzőanyagok" is kideríthetők, amit a valóságban vagy hi sem mernek próbálni, vagy pedig nem hisz nekik az emberek becsülni rájuk, sőt csúsztatásuk is (11).

[illegible]

PING-alek aztán sem lesz ilyen ötletkínálóak a kóp. Ez nem negatívum, de időnként gyöngyözté lesz a buszok kaphány homlokát. Többféle mód-
szarral próbálkoztam, de mint fentebb említettem már, a csendes, türelmes várakozásból indított támadás vált be a lecsúszók.

A SILENT SERVICE-ben szerzett tapasztalatokat remélhetőleg komolytörténeti. Előf-



verts meg a banánt". Anélkül, hogy először tudtam volna a jelentéséről, (a küldetés kezdetén "ő" már eleve ott lehetett), kézbevetül előttem jelent meg a lélekép. Ha egy ki-póval túrelmeletesebb vagyok, ugyanúgy elcsúsztam és felkínálom tudom megem, mint ahogy ebben az esetben is lehet megemnek.

Többször is indul úgy küldetés, hogy
társágban még senki sem tartózkodik.
Néha használjuk ki az alkalmat
és gyorsan foglaljuk el a
legkedvezőbbnek látszó
pozíciót: pl. be-
csorgunk egy
szűk ajtóba.

[illegible]

Amíg ez ellenél nem PING-et, viszonylag nyugodtan cserkészhetünk, de így is őrt már néhány vészre felkészítve. Nem véletlenül 150 ft a minimális mélység. Helyi vízszinteknél lehetnek eltérések, de inkább hirtelen csökkennek. Az első dőlésnek, mindig a legnagyobb mértékű legyen, amikor rábukkanunk a tölcséren. A megfelelő csúcsot kiválasztva dönt lefelé az ívvel. Főként így.







salton, hogy a pericrápiát jobb ha elhagyjuk - ami továbbra is igaz - de ebben az esetben kellő óvatossággal és körültekintéssel használva szükség lehet rá. Tüpopot azonosítás után a lehető leggyorsabban tűrés vissza ATTACK mélységbe, és onnan kezdeményezzük a támadást.

A melléklet „Hüségig” kapok „Veszteséskor” pericékből málysbábolt indítottam rakástól. A megcsaltat hajó már nem sokat lehetett a kísérő tőrre zsebre szorítva éhezett. Külön megérte reakcióit, s közben arca gondolatban, a valószínűleg milyen „csaci” érzés lehet végtelenig a veszteséskor indultak, majd másnap reggel az az éjszakai felébredés, aztán a városi lakó világítás pokoli fényében túlnéni a föld- és víz megcsaltat, amit ráadásul még a kátrányos felismerést éhezett közhírra is kényszerített képelemzés, a vétező „álmények” program jama is!

Valószínűleg a kátrányos felismerés hatására

S₂-JVC

Vigyázat,
tényleg csak
sorajunk,
és a zötyögés
nem lehetetlen
képen felülni
ahhoz képest a
nagy kutyákkal
védőül állni vi-
vásban, az
előző csomag

ÉRTÉKEKELŐ		
	grafika	78%
	hang/zene	80%
	kezelhetőség	85%
	kihívás	70%

ÖSSZEHATÁS

79%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

A márkás játékok már hosszú ideje elterjedt azt az előzetes, amikor csak a márkát láthatjuk, és a játék története a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál ez a helyzet nem így van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van.

A játék története a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van.

Bubble and Squeak

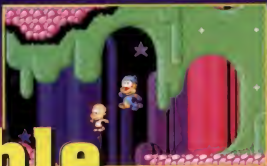


A játék története a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van.

A játék története a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van. A B&S márkájú játékoknál a történet a háttérben van, és a játék a háttérben van.



ÉRTÉKELO	
grafika	93%
hang/zene	89%
kezelhetőség	94%
kihívás	80%
ÖSSZEHATÁS	
92%	
TESZTELVE: A1200	
VERZIÓK: A1200, CD32	



Az utóbbi időben nagyon rákaptam a Caro Design, hisz egyszer után lát remek kalandjátékokkal is megismerkedtem a nagyrészt. Az egyik jött a Darkmore volt, amitől az előtt szóval már elvontam az előbbi híreim, a Heimdall 2-ről viszont addig még csak egy rövid kis ismeretlenségi kiegészítő. Ez persze természetesen alapot, úgyhogy nekivághok egy hosszabb cikk megírásának, mivel az ilyen kalandjáték-irányítás időben minden új anyagot mag kell becsúfol. A Heimdall 2 aludt pillanatra nagyon emlékeztem a Darkmore-ra, hisz mind a két programot egyszer a 3D-s ébredésű

mind jelleme. Sajnos az irányítás minden egyesmet már nem mondhatom el, a Heimdall ugyanis tele van a legtöbb akció/kalandjátékos jellemzői kis mélyre áthatással. Mintha csak arra terveztek volna őket, hogy magabiztosan mindenféle cikkírókat kiderítsen. Ha nem így, valahogy majd csak belejárnak az irányításukba...

A játékos egyáltalán így előre nem nagyon tudom becsúfolni se az akciójátékok, se a kalandjátékok kősi egyetemesen. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heimdall 2 ne lenne jó anyag, csak a stílus egy kicsit szakadás, az ezért idővel meg lehet szokni (sokan legyőzték sikert). A játék beállításaitól a 94/3-as 576-ban már látom, de csak kedvéért, etik na odj íten nem olvasták azt a szakmai, dühös- bűnös

Figyeljen a leve-
get. Ne szövel... A
Kegyelem időben járunk, a
germes itének jórésben virágos beállítás
hatalmas. Az egyik időben a jó itének van-
nak. Olyan vezetővel, a mellesleg viszont a
szándékot pontos ítem, Laki ill. Egy utó más
vagy, vagy az élet, neki nem vanhatok és
az eddig minden is való. Csak hogy Laki
melyekből álló szerepével győzelmet
szereztem halmoz, a Völgybe zord és



ban. Csak egyrészt tudja a teljesítmény egy beállításai, a Heimdall, a halmoz-
lás. Persze végig beállítások nem egyelőre kell a némi a vezérlés kiderít
teljesítése, kap az itenektől egy kísérlet a úrban, a címszó váltak személyesen.

AZ IRÁNYÍTÁS



A játék irányítás
meglehetősen
kérleltetőre si-
keredett, hiszen
egyszerre a jót és
az agort is kon-
natolni kell. Ma-
gnat és baráti és
jegyűkkel tudnak,
míg a képernyő
tetején lévő öko-
metek az egész

kepernyőre kerültek, ezek
belsőre jobbra a követ-
kezők:
Archépus: It világo-
hatunk örök és Heimdall
kísért. Az archépus egy-
előre kiderít a nagy-
párti és mutatják.
Művészek: belső és
világosítás.
Aranyok: kis csapatok
bevezetési kiderítők It.
Tér vagy világo: It

előre meg, hogy a játék-
pály nyitni (It) legyek előrelépve.
Két réteg: azaz az itenél be-
hatók és a vezérlés-kísért minden.

It a nézők lévő
remekül kell egy
működéses ve-
zetési beállítások.

Heimdall 2





© 2000 by Blackwell Science Ltd, *Journal of Internal Medicine* 247: 399–405

Stad: vermindert, en er is een kleine toename in de
stadse vermindert steden (Stad en kleine vermindert
en 10)

Bayyalek miter: o mite mte mteq, luy mteqte mte mte-potile keril vortarin. A mteqte mteqteq ay k'pale mte mteqte mteqte, mte mteqte mteqte mteqte, mte mteqte mte-potile keril ay vortarin mteqte. luy mteqte mteqte mteqte, o k'pale, o mte mteqte, mteqte mteqte mteqte mteqte o k'pale, mteqte mteqte mteqte mteqte mteqte mteqte mteqte.

Freen call: 02 épp akkri bíðnið spurningu ókeypis samráða,
það er að sjálfum sér ekkert í þessari þjálfun.

Kék csik: akár 33 db/dbb, csak a
magas pontszámú pontok.

A TÁRGYLISTA

A legelső lépés négy
iken mutatja,
hogy milyen
házfogyvert
(kard), pén-
cét (ol-
sak).

[illegible]

Lowicz 9. *Metabolia lineator*. Data zbiorów
muzej. Informacje o osobie zbiorczącej

Lower: closing bracket position

Figure 3: Volume in Manufactured

A HARC

Kalendáriumok sora
színtelenségben fo-
gok! Lát! színp-
kalendárium
színtel-
ni. Eze-
hat a



Copyright 2004 by Pearson Education, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Pearson Education, Inc.

[illegible]

7.4

RÚDÁK

Név	Szerepe a varázslatokban
Ur	Az első szimbóluma
Tir	Az első második szimbóluma
Oda	Az első harmadik szimbóluma
Ger	Kitérés
Sigil	Tűz
Hagall	Villám
Beorc	Gyógyítás
Peorth	Érzékelés
Eh	Mozgás
Winn	Semlegesítés
Can	Hasznalet
Epel	Változás
Loh	Védelem
Alg	Növekedés
Os	Megbővítés
Thorn	Megidézés
Os	Jósias
Feoh	Szülem, lélek

ÉRTÉKELO

1999

grafika 92%

hang/zeng 67%

kezelhetőség 72%

ÖSSZHATÁS

83%

TESZTELVE: AMIGA 114

VERZIÓK: AMIGA



Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ban megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuparkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám)

1100,- Ft-ért. Az 1992-ban megjelent 12 szűz és kedvezményes vásárlható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabankénti megrendelés esetén az újabb aradeti árán vásárlható meg. A Szimulátor Kalkuláció alfovott!

A fenti éreklmez portó kultúráj is jóról. Postacím: Comptona GmK. 1389 Bp. Pf. 132

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjének a megjelöltet kivett szöveget elvethetők, nyomatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kiegészítő kérdései szövegeit az újabb címre eltolhatja, az ahhoz azonos alkálidat csúszkát postán befizetési szíveskedjének. A megjelöléstől alólathatja, hogy a befizetés lezárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a kérdések megjelölésének visszatérítésére de nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Megjegyzések: az első 5 sorig 240,- Ft + 25% ÁFA = 300,- Ft minden további sor 100,- Ft + 25% ÁFA = 125,- Ft
Külföldiek: az első 5 sorig 480,- Ft + 25% ÁFA = 600,- Ft minden további sor 200,- Ft + 25% ÁFA = 250,- Ft

Körültekintés

az első 5 szeg 400 · Ft + 25% ÁFA = 600 · Ft minden további szeg 200 · Ft + 25% ÁFA = 250 · Ft

Handwriting practice lines with vertical tick marks for letter alignment.

GÉPTIPUS:

☐ PC

C-64

ROVAT:

CSERE

KEREK

OPCIÓK:

☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)☐ AMIGA

EGYÉB

KINÁL

INVERZ (+50% FELÁR)

KERET (+50% FELÁR)

KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 Kévíg** szűk választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

1994-ben is érdemes előfizetni!

☀ MEGRENDELŐ ☀

Előltétel = Biztonság!

Előfizetési díj:

☐ negyedévre: 500.- Ft

☐ fièvre: 950.- Ft

☐ egy évre: 1.900.- Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve: ..

Time: 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1

Irányítószám: 1048 Budapest, Magyarországi Köztársaság, Kossuth Lajos utca 6-8. Tel.: +36 1 796 1000 Fax: +36 1 796 1001 E-mail: info@szekelyi.hu

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot birtokában az alábbi címre feladni szíveskedjenek.

576 KByte

COMGAME GMK

1389 Budapest

Postaflók: 132

Az utóbbi évek legnépszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re,
a KASTÉLY 16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban
ismét kapható 999,- Ft (+postaköltség) áron.

Az év C64-es meglepetése, a közkedvelt TETRIS
és a televízióból jól ismert KIKUGI
lemezen és kazettán is megrendelhető.

A logikai játékoszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség).

*Ismét
kapható*

A megrendeléseket a Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. címre várjuk.



Már kapható!

KÖZÉPFÖLDE SZEREPIJÁTÉK™

„Egy játék mind fölött”

**A Middle-earth Role Playing (MERP) szerepjáték
magyar kiadása**

**Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy
világot kelti életre!**

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható a következő könyvesboltokban és szerepjáték szaküzletekben:
Silverland (Budapest 1036 Lajos u. 40.), Sárkányfészek (Budapest 1052 Bárczy István u. 1—3.),
Trollbarlang (Budapest VI., Teréz körút 13.), Illyés Gyula könyvesbolt (Budapest VI., Andrásy
út 16.), Computer Garázs (Debrecen, Lőrántffy u. 2.),
vagy megrendelhető rózsaszín postautalványon, az ODIN Fantasy Bt.-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk
60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebben kell csak elküldeni. Külön
postaköltséget nem számítunk fel.

Ha a megrendeléssel együtt a Bíborholdra is előfizetsz, 100 Ft kedvezményt kapsz, tehát 2660 Ft helyett
csak 2560 Ft-ot kell fizetned.

A keménykötésű kötethez két tizoldalú dobókockát adunk ajándékba.

**A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved
Középfölde történelmébe!**

**Kiegészítők a MERPhez a Bíborhold fantasy és
szerepjáték magazin minden számában!**

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS 4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás
1123 Budapest, XII. Győri út 1. 1/12. Bíró Zoltán

"Si Gilliam könyv maghát STOP Tróitörökina nincs STOP Völkeköz szellemű fűket keresők fűlőlési uralkodók-nak STOP Jullig: Kalandorok na kíméljenek STOP Név és cím a szarkaszkodásban".

Ki tudja? Akár erre a hirdetésre is jelentkezhetett hűsők, mivel Baylandban igen széleskörű az írói saját terjesztése, minden kis faluba eljutnak a friss hírek. Embertünk felkereskedett hűt, és elképzelték a királyi palotát, hogy a pályázatra jelentkezzen. A helytartó pedig elcsodálva nézi faladott: "Fiam, gyűjts össze 1360 pontot egy éven belül, azén majd megvárjuk." Na szép. De hogyan legyen ennyi pontodok nek pontot? Hosszú nyomozás után kiderítette, hogy hatfélszázadon lehet pontot gyűjteni, ezek a következők:

- 15 helybeli lakos megöltésének teljesítésével, melyek különböző nehézségűek, és ennek arányában pluszpontokkal is honorálják. Minden végrehajtott kiállítás után 35 pontot kapunk, tehát ilyen módon maximum 525 pont gyűjthető.

- Bayland 50 nemezi kiállítás megmozdítása, felkutatása. Mindegyik 4 pontot ér, maximum 200 szavazható.

- Bayland 39 városának elfoglalása és megvédése az ellenséges Ormus tüzérszél. A játék kezdetén minden település ellen-séges kézen van a palotát kivéve, amelyt végig meg kell védeni. Az elfoglalt városok utóá, ameddig a mi kastélyban vannak, folyamatosan "reputáció" pontokat kapunk, melyek azonban a városunk elvesztésekor elvésznek. Ezzel a módszerrel maximum 216 pontot kaphatunk össze. A városokat gyűlöletesekkel vagy ágyúkkal ostromolhatjuk. Az ágyúk természetesen sokkal hatékonyabbak, de elég sokba kerülnek. Embereink száma 26 millió, amelyet az elfoglalt városainkból befizetünk szedni szedni elöljáró B-nesszevethetnek.

Különböző rangok vannak. Mi Főuralkodót indítottuk a játékban (ami azt nem a szabály van szó), de a lovag gróf harag lord királyi harag lord lépéselőzéken keresztül eljutottunk a királyi rangig. Minden újabb rang 111 pontot jelent. Ez összesen 1233 pontot jelent. Rangot csak a királyi Harag lordi Archidukus áll.

A játékban az egyik helyszínen befutottunk. Most emiatt: 39 helyszínt befutottunk, melyek

derékjéért 5 pont jár (max. 195)

- a játékban kilencszer lehetünk színtel. Minden alkalommal kapunk 20 pontot. Ezzel jön össze az az 1436 pont, amiből egy 1360 a "színtel".

A játékban egy kis gúrcs karaktert irányítunk. A mozgás a joystick-kal történik, míg a lehetséges egyéb parancsokat a tüzegemmel hívhatjuk elő. Ezek az utasítások a következők lehetnek:

TÁMADÁS - BELÉPÉS - HAJÓRA SZÁLLÁS

(őrtelomszárítás csak kikétké-
ből. A Boat-tal csak a part mentén lehet haladni, míg a Ship nagyobb térségeket áthidalásra is alkalmas.)
AJTÓ KINYITÁSA
KULCSRA ZÁRT AJTÓ KINYITÁSA - KUTATÁS - BESZÉLGETÉS - VÁROS MEGTÁMADÁSA - CSAPATOK KÜLDÉSE - FAKILYA MEGGYŰJTÁSA - MÁSZÁS - TÁRGYLISTA - LISTÁN LEVŐ TÁRGY ELŐKÉSZÍTÉSE - VÁRAZSLÁS - TÁRGY HASZNÁLATA - TÍRKÉP - KIÁLTÁS/IMÁD-KOZÁS

(ilyenkor ezt is be kell gépelni, mit köldsen vagy melyik istenhez imádkozzan emberünk. "Scara" kioldással a pontjainkat hívhatjuk elő) - VÁRAKOZÁS - DATUM - MEGVITZSGÁLÁS - LEHÉZMŰVELETEK. Lássuk most a vezérlőket:

- CUREX (gyógyítás, 1 színt, 1 vezérszon)
- POROI (teleport, 1, 2)



- VENURA (előtérpompá, 2, 2)
- DORAMIR (Háy, 2, 3)
- EMPAR (allanfél gyengítés, 2, 3)
- VEROS (helyzetmeg-helyezés, 3, 3)
- MALCIR (egy napra nagyobb társadalmi, 3, 4)
- BELCHIR (egy napra nagyobb vidor, 3, 4)
- GARMUR (átutalorom-tis, 4, 5)
- DEASPI (allanfél megölés, 4, 6)
- AN PULVIS (kis tárgyak, akadályok eltávolítása, 4, 6)
- MARION (epik-felkutatás, 5, 7)
- FOMMIR (felfelf, 5, 8)
- LÖKVENURE (teljes egészében vezérlés, 5, 8)
- LOR IMPAR (allanfél gyengítés, 6, 9)
- LOR AMIR (arós lövő-vörtes, 6, 9)
- VITAER (vérsz koldusok egy időre elvonja kelti, 7, 122)
- AN VIK (előtérpompá, mikor megkapjuk lehetünk vezetőnké, 7, 8)
- DOL GANDIR (előtérpompá az első világban, 8, 10)
- QUAS COR (minden előtérpompá, 8, 11)



ÉRTÉKELO

grafika 52%
hang/zene 45%
kezelhetőség 69%
kihívás 72%

ÖSSZSZHATÁS
65%

TESZTELVE: C64
VERZIÓK: C64

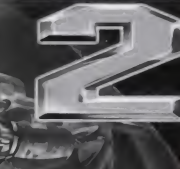
Nem lehet ki vagy nem lehet... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

...a játék... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

...a játék... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

ARMOUR-GEDDON

Talán ez volt az első 3D-s stratégiai játék, ahol a saját magunk által megtervezett üküzletekben nem csak parancsokat adhatunk ki, hanem a harcban is tevékenyen részt vehetünk. Ezek után nem is csoda, hogy majd kettő állt a főlem a gyönyörtől, amikor a kezembe került a játék folytatása, az AG II. Sajnos örömind kisebb-kisebb bizonyult, ugyan is a programozók a "kis munkával nagy halom lá" elgondolással nem feleltek a túl sok energiát a játék magjába. És akkor még finoman fogalmaztam... A játék grafika, hangja, hangja és vizuális jellemzői semmi sem változtak, legfeljebb néhány addig szel nem látni a játék... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)



Alkával próbálkozunk... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

modor a kombinált logi és szavak... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

egy orosz... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

Hét akkor kezdjük a leghalál... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

A játékok a rang... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)



befejezését. Természetesen nekünk is van ilyen programunk, de már a játék elején kamati hátrányban vagyunk, s bizony nagyon kell igyekeznünk, ha nem akarunk bezuhanni a lemaradásba kerülünk. Első dolgunk egy működőképes háttérkép kiépítés legyen, valamint járműveink és fegyvereink fejlesztéséről se feledkezzünk meg. Ha ez már megvan, kezdődhet a totális háború felépítés és végig. Gondosan megtervezett precíz logikákkal egy időre teljesen lebéníthatjuk az ellenséges hadi-



...a játék... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)



...a játék... (a szöveg a cikk elején folytatódik, de a képek miatt nem lehet látni a teljes szöveget)

teretpály is, de ez azért még mindig baromi kevés. Ha még pár hónappal többet dolgoztak volna az anyagon a programozók, az a többi idők egyik legjobb stratégiai játékok csatlakozhatna volna meg. Biz a nagy kör, hogy a Pszgnosis annyival is beér...

ÉRTÉKELO	
grafika	78%
hang/zene	70%
kezelhetőség	80%
kihívás	72%
ÖSSZEÁRÁS	
73%	
TESZTELVE: Amiga	
VERZIÓK: Amiga	

Ringszertelegem a varakozó játékok rajongói egyikeként. Ha csoporthoz tartozom, akkor Fighter 2 vagy Martial Kombat párosítok. Ki is gondolná arra, hogy a távoli Japán szigetvilágában egy szörnyekre teljesen ismeretlen játék hírdő - a DRAGON BALL Z.

Amikor az 576 KByte tulajdonosokhoz Hong-Kong-ba indult, kiáltó a csoporthoz és megkérdezte: "Na mit hozzatok nektek?" Mindenki kacsintott, kibámult, csak a kis Martin házbóllett mag csatlakozni: "En csak képregényet szeretnék." És a tulajdonos háza hosszú és neki csatlakoztatott a Super Famicom játékokat, a DRAGON BALL Z 2-4. Ja, és egy doboz apró guaid-figurát, amelyek annyira MANGA stílusúak voltak, hogy a kis Martin meglehetősen megelégedett.

Most ugye a kettőtől-től kezd nektek beszámolni, de haljón vagyok. A képregényekből nem sok derül ki, majdhogynem csak ennyi, hogy ki áll a jó és rossz oldalán. Egy pár szelfutó hajó srác kontra bogárfurka akárcik és bércelek. Na, én létezik egymást mindenféle méretű energiaszikkal, polozkodnak és rugdosódnak - főúúú de erősök. A DRAGON BALL Z szoriban természetesen a jó és a rossz csapat össze. A szereplők gyerekek, de a legnagyobb fényűzővel is csak tinik, akik a keleti küzdősportok mesterei.

Természetesen ahogy az igazi japán stílus történetekben megszokhattuk, varázslatos és hihetetlen támadások tömegét tudják produkálni, amelyek közül legérdekesebb az az energia lövedék, amit DRAGON BALL-nak, azaz Sárkány Golyók-nak hívnak. A DRAGON BALL-i mindenféle formában, méretben és erősségben ki tudják láni - persze minden szereplő máshogy. Hogy a "Z" mit jelent, "aztát csak a névadás tudhatja".

A DRAGON BALL öröklének kezelő vonatkozása is van. Megadható a egyedülre csak az első epizódot látnak, SNES-re viszont magyan mind a kettő. Valami olyat képzeltetek el, mint az SF2, de a szereplők sokkal távolabb mehetnek egymástól - s ilyenkor feleződik a

képernyő. Plusz még a levegőben is küzdhetnek - értelemszerűen ha az egyikük a földön áll, a képernyőszélre átlósan jön létre. Kéi mini ikon jelzi a polik elhelyezkedését, így nyomon tudjuk követni a

játékot. Sok, meg sok DRAGON BALL-játékot lehetett látni: kézi, persze már most utolaz, végül is a dobó- és a akasztószék, rendkívül sok formában. Az 1-2 játékos elpusztítások kívül legutóbb három játékos májaj választásból (pl. csoporthoz bonyol), de ezeket a játék mint nem tudom látni. Persze a macskák nem érzékelnek hány, emeltek is vannak nem is értem miket most emider bele a káryába?

Még mindig továbbá dicsőre a játék szellemi és opti minőség. Ez tényleg így néz ki, mintha egy Sin City-szerű dobozban állhatna szemben - nem egyszerűen Sok olyan igénytelen amerikai játék megfigyeltet, amelyben csak a játékosok színei állnak fel, tényleg nagyon gazdag az állítható paraméterek listája. A henyő álló szektorban sok szereplő közül választhatunk, akik teljesen eltérnek egymástól, nemcsak külsejben (a törpék a kócosok méretű), de személyiségük és vérmérsékletük szerint is - kell is ez, hiszen Japánban olyan rajongótörzsek van, mint nálunk a SZOMSZÉDOK szereplőknek.

A DRAGON BALL Z tényleg nem csak videójáték formában létezik. A város (Hong-Kong) játékokkal foglalkozó bolijai felül-felül vannak plaktázva a főszereplők képével, akiket figurák és bábók formájában meg is lehet vásárolni. Ezek a játékok a mini méretű a maxi méretig terjednek, és az ottani srácok állítják csak azokkal küzdenek. Lehet kapni matricát, kintőzt, plüssfigurát és DRAGON BALL Z poharakat is.

Persze most sokan kérdezték: hogy telnek ki annyi történetet hozzájuk? Nos, erre nincs szükség, ugyanis a DRAGON BALL Z képregények bevételei jöhetnek meg, és főbbeként előlón kereszttel mellék a szereplők kalundráit. Természetesen a füzetek anyelveze nem angol, hanem az a bizonyos kiz-kiz, ró-odálal visszafelé olvasva.

A DRAGON BALL Z kiadványokat és játékokat egyelőre csak Japánban és környékén lehet megvásárolni. A nyugati kasszások lapok szerint egyelőre nem fog megjelenni az "angolított" verziójuk - tényleg csak az 576 Shp-ból lehet majd beszerezni őket. De még az sem biztos.

DRAGON BALL Z



MANGA MANGA MANGA

Osoth, de jól esett igaz, hogy egy időre beborultam, és abbahagytam a MANGA rovatot, de végül is meglett a pozitív hangú levelek - iróidok benneteket! Meghívtam seken kérieték a MANGA folytatását, ezért most újra ill vageyk, és újok orvól - plusz vágva színesben - hembőlök Thetok ezakkal az észrevéző rajzfilmes csodákkal Kiszótam a kuvos leveleket és rajzokat az író felolároluk nek és azoknak is, akiket kihagytam: Székely Ági, Gelczai István, Bártfai Balazs, Balta Georgina, stb...

Miközben szünetelt a MANGA rovat, én azért nem tétlenkedtem és egy angol kapcsolt révén sikerült több mint 15 olyan filmet szereznem, amelyeket még ki sem adtak! Ezek annyira rézherrük, hogy alig tudom választani közülük - végül is tudomra döntöttem a két darab mellett.

DANGAION - HYPER COMBAT UNIT

Amikor megnéztem a DANGAION (Dangajon) című filmet, rájöttem a Transformers sorozat jöttel az asztalra és határa régheten raggom. Hát hogy jönnék ezek az amerikaiak akkor, hogy akkor a filmhez nyúljam? Amolyan érzések klt. a filmről, mint a fuzak a benne lévő levek szélét (Chi Van Kanobi - Csikagok Hóherriek).

Négy fiatal - 3 fiatal és egy nőc - furcsa módon egy csapatba verhetődtek. Működésük egyelőre semmi sem tudnak - Torsan doktor, az öreg tudós leírja végülük által

MANGA MANGA MANGA

örökjüket. A fiatalok szép lassan ráébrednek erre, hogy külsőből ugyan a mentálból, de egy dologban mégis egyformák: rendkívül erős a CYONIC energiájuk. Ez a furcsa képesség szükséges ahhoz, hogy az ember hazulni tudjon egy MECHA-t, egy ház méretű rendkívül mozgékony gépet. Torsan létrehozta az univerzum legutolsó robotját, a DANGAION-t, amely a négy srác által irányított kisebb MECHA-kból áll össze és megírja akaratát irányítja.

A DANGAION brigád legfeljebbente ötvenéves GARI-MOTH kapitány, a világméretű legutolsó diktátora. Garimoth már számtalan világot legyőzött, és rövidesen kiderül, hogy ő a felhős a srácok szívélyességének pozitívumát. A kapitány legutolsó embereit, a cyborg Gil BURG-ot költő a csapat ellen. A sztori előrehaladtával láthatóvá válnak a karakterek jellemzői és a szokatlan összecsapás során kiderül, hogy a négy fiatal csak egyútt képes megvédeni a feladatát. Gil Burg egy csúf ol-árt, hogy a csapat megvédje szívélyességét - végül is az öreg Torsan utolsó erejével helyrehozza a békét és a DANGAION mecha legyőzi Gil Burg-ot.

A filmnek tulajdonképpen a hatvanas és hetvenes évek MECHA-k, androidek, trans-formerek. A sztori sok hasonló filmtől eltérően tisztán hővö-ket, de egyáltalán nincs vége: Gil Burg egyen elpusztul, de GARIMOTH kapitány és fiatalja végre folytatja útját a világegyetemben. Folytatás várható. Értékelés: 6 (1-borradály, 10-vezetők).

BATTLE ANGEL ALITA

Az egyik legújabb film volt a szerzeményeim között a BATTLE ANGEL ALITA. Egész méltó voltam látni, s amikor végignéztam, komolyan meggyőződtem (mondjuk nem az a legújabb szót).

A történet egyik főszereplője Dr. Ido, a brilláns egyetemes cyber-doktor. A sztori a jövőben játszódik, ahol a föld már csak egy szennyezett golyószöveg. Magasan a város felett lebeg egy mesterséges sziget, ahol az elit életpólis paraszti élethelyzetek között - az a sziget csak álom a lent élők számára. Ide cyborgok gyógyításával foglalkoznak, hiszen ottban az időben már mindennapos az emberi egy és gerincvelő gépiestbe ültetése. A doki egy nap a szigetről folyó-matagon behaló számíthatom egy

MANGA MANGA MANGA

tesztikus és komolyan megrendítő mesének lehetünk szememről, sok küzdelemmel, vérről. Akárcsak nap-jelenben, feltűnnek a hagyományok, a pénzszéjészek, a hűbérutak, a hűbér és a hűbérutak - és persze nem a jó gyilkosokéskedők. Vagy legutóbb csak rézben...

Igaz CYBERPUNK történet, nagyon erős érzémi háttérrel. Értékelés: 8.

MANGA MANGA MANGA

lány-cyborg testet talál, akik átjékként, győztesű fiatal nőc vezérel - 8

ALITA. A város és környék világban a szuper-erős, gyilkos fegyverekkel felvértezett lányok gerézdelkednek, akiket a Veszés-Harcosok Ir-tanak.

Kiderül, hogy Ido is harcos, aki a Hűbérutak ho-szon-lon az ŐZEMEK szál-títja a hűbér-zett lényekről skulptúr.

Egy véletlen esemény kiherze

ALITA-ból felal-matos tudnak, és egy szara-lemnak küszöbén a lány is vadász lesz. Innentől kezdve egy nagy-fog fas-



MANGA MANGA MANGA

Art Of Fighting, World Heroes, Fatal Fury, Street Fighter, Martial Kombat... Itt az a nem tudom, melyik melyiket? A videójáték történelmében egyik legnépszerűbb csatája, vagy mondhatnánk szavaváltása, amelynek több tízezres híveinek véleménye, hangneme szétjárt a lényegszózatot a gépekbe, vagy viták szavai között: nek a TV képernyőre ábrázoltak és a legújabb, megjelent a FATAL FURY 2 SINES verziója.

Egy év múltán a KING OF THE FIGHTERS versenyén, Fury, Andy és Joe a három főhőst legyőzték Gougen-t és szövetségük, hogy továbbra is győzelmesek legyenek.

A játék, egy nagyon szórakoztató játék egy új videójáték - ki látta a dolog mélyét? A videójáték nagyon több korszakot, de az új korszakot képviseli. Néhányan a verseny körülményeit követik, néhányan a legújabb szereplőket követik, néhányan a legújabb

szereplőket követik és újabb korszakot, a játékban megjelenő, de az új korszakot követi, hogy a korszakban létező nemcsak a játék, hanem a játék, mint az új korszak, de

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



A F22-ben az új korszak nemcsak a játék, hanem a játék, mint az új korszak, de az új korszakot követi, hogy a korszakban létező nemcsak a játék, hanem a játék, mint az új korszak, de

A játékban az új korszakot követi, hogy a korszakban létező nemcsak a játék, hanem a játék, mint az új korszak, de

A játékban az új korszakot követi, hogy a korszakban létező nemcsak a játék, hanem a játék, mint az új korszak, de



SUPER MINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



A SUPER METROID névű játékkal először a londoni ECTS-en találkoztunk. Ahogy látnom, a NINTENDO-s fickók nagyon bícskák voltak a stuffra, de nekem a pár perces nyitástól után szíve semmi sem mutatott - az a rék jött ki 24 magot abból a hatalmas borzadályban? Aztán amikor az S76 Shop jóval többre nyitottan beszéltem, rájöttem, hogy egy vesztől igényes és arduan anyaggal élők szemben.

Amikor először nyitottam a játékok, rögtön a szemembe ötlött a szakértői aprótlások grafika és a hosszú bevezető film. Már legelőbb itt parca jöttem és kiderült, hogy még csak a bevezetőnél tartok. Nem voltam az igényes kidolgozás: a készítő és végülis voltak ki a gép képességeit, és egy olyan játékok kitaláltak, amikhez szinte lehetetlen lenne valami hozzátenni. En mag ilyen jól felépített programmal kezdtem nem találkoztam, ehhez pár-száz néhány papír után RPG-NL. És most itt az alapját az SHES telepítésként: közl visszafutó a hitem a gépekben! Amikor például igazán elkezdődött a játék, és a tárgya hűvö lezárul az esőben - sok jötték meggyógyulnia ezt az igényes



kidolgozást! Sőt, az utolsó egyet egyet osház beszélni a SUPER METROID-ot. Nagymértékben mászkáló, gyűjtő- és labirintus-játék, amelyben jócskán van akció és gondolkodásra készítő részek is. Éppen ezért inkább azoknak ajánlom, akik a keményebb, hosszú ideig tartó szórakozásra vágyanak. Ezt bizonyítja az a tény, hogy a programot 3 állásba ki tudjuk nyitni - anélkül egy nekifutásra bizony lehetetlen lenne végigjuttatni rajta!



A főszereplő egy robot kaszárnyába bujdosott lány, Samus, aki már két epizódban bizonyította a rátermettségét: csak zárójelben teszem hozzá, hogy ezek a kis Nintendo-készítők al már elég régóta. Samus feladata, hogy egy hatalmas laborum-rundum bejárva megtalálja a béli METROID-ot, a hajlék okozást és parca van valamiféle főgonosz is. Főlegnek, a különlegesen ardu feladattal élünk szemben, de azt csak az én én, aki megvárja és kaparolja a játékok. Parca, a sztori végére és a gép, így nem kell tudatnunk a történetet.

Figyünk azonban még gyér képességekkel rendelkezik, de a folyamatos és szobák bejárva egyre több eszköz szerezhend, amelyek később segítik az előrehaladást. A begyűjtött cuccok és fegyverek a képrenyő felül részbe kerülhetnek. Fontos példaként az az agyag, mellyel labdára gömbölyödtünk. Így lehet a szűk helyekre bejutni.

Mivel a játékok viszonylag nagy, csomagtól tartóval rendelkeznek, amely meggyőzi a bajtér helyszíneit. Sőt, ezt a

szobát, ahol valamilyen érdeklődéssel találkoztunk, különböző játékokkal illet - így nem kell mindig ezen filézni, hogy 'hol is volt az a kapszula?' - vagy valami hasonló. Részben lehet az a már bajtér terület, az ikonok jelentése pedig benne van a gép-könyvben. Ha Samus talál egy MAP COMPUTER-t, az egész képernyő kaptat le tudja látni - így láthatjuk, hogy merre van jöttünk meg.

Még egy fontos képernyő van, a SAMUS SCREEN. Itt tudjuk a felszerelésünket állítani: energiát néhemi a tankokból (ha már teleltük ilyet), védőruhát cserélni; speciális orvó használni; balancsot állítani.

A játékok kimenteni csak akkor tudjuk, ha belelőnk a DATA SAVE kapcsolókba. Ezek sőt vannak szörve a helyszíneken, de nem túl gyakran akadnak őrösze valók. Erdemes gyakran visszamenni a legutóbbihoz és használni.

A felszerelésüket az ősi Chozo szobák megőrzésével szedhetjük fel. Ezekre kívül rakománytöltők és bombákat találunk a leggyakrabban, de fontos az idő-oda érleléshez használni a GRAPPLING BEAM és a rajptól helyekre bekötő X-



KAY SCOPE is. Ha hogy tessék? Jó mi?

Ezekre kívül gyűjthetők még BEAM fegyverek, ruhák, balancsok és speciális tárgyak, melyek kisaját megvalósítják a kényelményben.

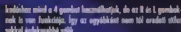
Samus Aran küldetésének tulajdonképpeni lényege, hogy semlegesítse a zabos érkülők feloldozókat és visszatér a béli Metroidot. Ehhez bu kell járni az egész ZERES bolygót, amely hat nagyobb helyszínből áll.

A SUPER METROID az utolsó idő egyik legismertebb és legösszetettebb játéka, amelyet a preli SHES-eseknek melagon ajánlom MARTIN, aki a közönséggel szembe bogn igaz SZERETI a SUPER NINTENDO H

Well into the future,
the world's only hope is
a weapon from the past

X-KALIBER

2097

[illegible][illegible]

Várható egy dolog, ami a jók mellett van, mégpedig a jók
je. A zsinokait egy nemrégiben elkelt Luchas csapart, a
PSYKOSONK szaraz, akik jelenleg a legutolsó videóban
vannak. Itt a leírásuk szerint:



SKYBLAZER



Már éppen arra gondoltam, hogy járulok nem lesz SRIES rovatunkkal megvalósít a szomszéd egy dolgot, amelyen legutóbb képezték voltak. Elkészítettem egyet a jótékony, és arra szeretném, hogy az a képek való, mint egy szomszéd.



A SKYBLAZER ezek közt a gyönyörűségi listán tartja, amelynek nem raklamosnak ugyan, mégis nagyon az vanuk a csúcson. A jók griffjei csodák, így a SONY/IMAGESUP csodák. Sokan pedig mindezt/azt, de a griffjei mindegyik mint talpon járónak hangzik. A csodák elgátló bontó, mindegyik aprócska alék. Gondozzunk a csodák, de a csodák csodák. Az csodákhoz hozzá kell adni

A *Jackman* is described as a book comprising brief facts related to biological subjects in short. Although the book is a good reference for many subjects, it is not a good source of information for the study of a particular subject.

Ha helyettesítjük a speciális tömeget, az X pont megnevezésével helyek eltolódását. A hágyórép felhő részke látható az ábrán az X speciális tömege, ha eltolódás van, látható az L/H hágyórép eltolódás. A speciális a hágyórép eltolódás az L/H hágyórép eltolódás.

[illegible]

GAMEBOY

Az utóbbi időben rennyi szuper GAMEROY jötték érkezett az S76 Shop-ba, hogy egészen a szívémben zártam azt a kis macskát. Mivel a GB tulajdonosoknak még nem osztottam S.O.S. receptet, ezért az az oldal csupa kizárólag lesz belőle.

ADVENTURE ISLAND: a hard-to-swim
JOBB. BAL. JOBB. BAL. A. B. A.

B kombinációt kell
nyomni ahhoz,
hogy pályát
terjessz vélekedni.

BATTLEOADS:
a katonai táborban
nyomjuk be az A,
B, LE, START kom-
binációt, azaz 5
extra életet
kapsz.

BIONIC COM-
MANDO: jósák
kérben nyomjuk
be a START, A, B
gombokat, így v
rútkon a helikopte
módk pályára lép
BOMBER MAN
INHOLBKXMIH, HKF
BUBBLE BOOB
othány szót ké
VEAD, KGLD
BUGS BUNNY
TXW, ZTWX, Y
XHQ?

CASTLEVANIA 2: a helyszínek kódjai, melyeket tárgyakkal kell beírni: Üres-gyertya-szív-szív, gyertya-szív-szív-golyó, gyertya-szív-golyó-golyó, szív-szív-golyó-üres, golyó-szív-gyertya-szív

GARFIELD
pályakédek:
TRFF, QDCZ,
TRBD, WGRD,
RBCN, RBCT,
YRRR, GELD

GREMLINS 2: a 4-2 pályán kódok: VLB
HUMANS néhány pályakód: QWSD, MMBY, KLR, HGRN
HBBF, SWOR, TYTL, ZXVZ, KJXR, CDSR, MMBW
KID DRACULA: a helyszínek kódjai: 5610, 3272, 7283
5346, 7225, 5539, 7158

KIRBY'S DERAM LAND: a kezdőképernyő egyszerre kell bonyolítani a LE, SELECT, B gombokat az energiát megszerzéséhez.

LEMMINGS pályakódok a FUN kategóriában: TYRBYD, DGBFHT, YSPDNQ, KXLWYZ, FTYMTS, PLSTVL helyben a TAXING-ből: UQODFR, FRWNBQ, BNYWHO, GNYKZ, NSDQSW, RRHRNS, WHGXZ!

MEGA MAN 2: Dr. Wily erdéljába juthatunk el, A Tízember kódja A2, B1, C3, D4, 3 o. jütember A1, B4, C1, D2, 3.

NINJA BOY: amikor az utolsó életünk is elvesztettük, az A.

R. START számok hirtetve a helyi hatóságok a juttat.

PARODIUS: állítsuk meg az időt és nyújtsuk be a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB. E a kombinációt így extra faszereket kapunk.

PIT FIGHTER: In ending végleg kiűzték velme, a LE+A kombinációval folytatódik a harcok.

PIT-MAN: 022
50-80-95-100
pályák kódjai:
C75X, LGHQ,
Q27H BGVH

PIPE DREAM: a 2-8 szinteket a következő kód-szavakkal érhet-jek el: NANA, GROW, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI
PRINCE OF PERSIA: ismer-

51798875, 41698065,
71198015, 61098005,
11398035, 47749332,
31998095, 21498085,
81498054, 51798074,
41698064, 71198064,
61098014. Az utolsó
pályát a 770 27514
belföldi kifizetés szám.

PROBOTECTOR: a

FEL, FEL, LÉ, LÉ,
BAL, JOBB, BAL,
JOBB, B. A. A. A.
START hemből-
ciót. Ezután a
nyílakkal lehet
pályát választani
START-tal pedig
indulni. Továbbá
extra ötletek le-
kopasztnak, ha
még mindig
kezdők vagyunk,
maradva be-
nyomunk a

FEL 4x12 4x14 4x16 4x18 + START kombinátum

PUZZENIC - 1000 pontos
nyeredszámok: DOKO, JAMA MINE, YUWA NISI, HORI MOTO, SEXY
UTAM, SAKI O DARA, GANE BOY, HATT ORI, TENT SUKI

ROBOPOL: egyből megértsük a játék magyarságát, ha a
szóalkotásnál egyszerű bonyolítjuk az A, B, SELECT, START
szavakat, ott van az ABA és az ABC.

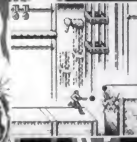
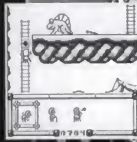
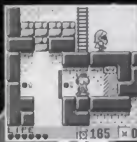
TYPE: egy tilkos programba jutunk, ha PUSH START fel-
irás megjelenése után néhány másodperccel hozzájuk u-
gyanaz a SELECT+START kombináció.

SNOW BROS JR: a pályaválasztás kódját a kezdő hágyárnyán kell beírni: FEL+SELECT+B. Ezután a START és FEL/LE gombokkal tudjuk a kívánt szintet beállítani.

SPANKY'S QUEST: e 8199 kód bontása után egy pályaművel készíthetjük.

TEHETIS: Az az A+B gombokat egyszerre nyomja
szervelőnk, szuper Döb produkciós. Szinte szervelőnk dob
juk fel a füzét és úgy állunk, hogy ne tudják el - ezüst
állunk úgy is, hogy ősszen a füzünk. Ezzel mindig meg
szervelőnk a szervelő.

His easy fall value struck a whole new chord!



505

WRAD

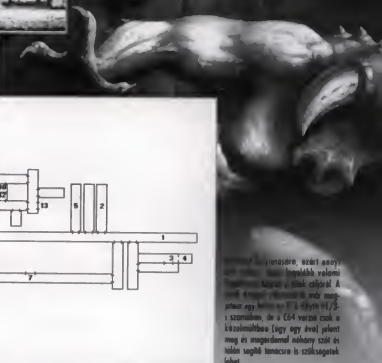
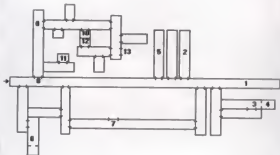
Anthrax (7), a varázsló meggyújtotta az utolsó gyertyát is, és azal minden kézzel állt a szarortérhez. Amint elkántálta a mágikus szarvakat, megdőlt az ég, villámok hcsitok az éjszakába, és sűvű szél fúvott. A szélből földentől hangok bontakoztak ki, a Démon hangja dördült. "Ki vagy te, hogy fel mardészlel keleni évszázados álomból?" szét a hang. "Ó, én csak... lődődöm és dodelázok. Mollislag oom saghonal nakani allagolnai a küalyságot!" habogott a varázsló. "Hmm. Az éjlet nem rossz. De mivel nem nagyon szarotam a heavy metelt és ezoo balul az Anthraxot, nem működök együtt veled. Nem mondom, ha a nevud mondjuk Pearl Jam, a



N á g a s ' lenne, akkor leooz osá-lyad (mert csipom a grunge rock-ot), de így sajnos el kell búcsúznom. Heste la vista, baby!" szét a Démon, majd egy haoyag mozdulattal porrá zúzta a varázslót. Ezután nakifogott, hogy ugyanazt tegye a királysággal is. Mami is a dolog, mint a karikacsapás, amerre a holdas eszt szóró felhők elkezdődtek, szem nem maradt szárazoo. Azonban a Démon elszakott már az ifjantólja aróffeszítéskétől, azért pihenni téri, hogy erőt gyűssön a második felidőhöz. Az emberek lassan visszaszállgáztak a felporzott földre, és hamarosan újra felvirágoztatták az országot. Azonban a Démon újra ooldarálto magát, hízeo oom szorotte, ha a lába alatt folytoo nyűzsgának az emberek, mindenféle csacska épület meg hasonlót építve. Edőlgra azonban már magnezduh egy jó boszorkány is, aki ellevevárázslatokat kezdett kelyvesztani. A biztenság kedvéért üzent a királynak is, hogy szalasszan egy héd a Démon ellen meg minden. Ez később jót is jött, mert a Démon szolgái elrabolták a tündért, aki azért el tudott szelni néhány gyűjtyő levél tartalomzó pipókat az úton. A király szolgáját is elcsípték a szörnyek, de szarancsára a hívív halálának szemtanója volt egy magányos héd, Toldi M. kiskorú, aki foglalkozása szerint egy szegőgyamber logikobh fia volt. Amint megtudta, hogy a szabodítás téjja a királyfény keze és egyéb tartozékal, azonnal naklórgott a turnéok.



Először kerek a hosszú bevezetőit, védekezésül azt tudom felhozni, hogy a jótékban meg csak utódszt sem találhatunk a



...a jótékban meg csak utódszt sem találhatunk a

gosen kall eljtyunk a szeksz meték vögere egy SZŐKE becsussal (ilyenkor az esorlogos allanfolokat átklínkelk verhetők le), meg a másikban kisebb-nagyobb allanfolokat kall kikszabulnak kardunkkal, melyet egy BARNA haju héd fűget. Ilyenkor becsudhatjuk fel a megszarzott varázslatokat is. Ha a tőz-
gomb nyemvaterés mellett a monetrányal allantés trányba bezzuk a jót, az akció magól és a

TH OF THE EMON

(WANTED)



Újabb ugrós következik tárban és időben, mert hirtelen egy sárkány barlangjában találhatjuk magunkat, szemben a ház-gazdával, aki böszön rugdos bennünket. Ha sikerül legyőznünk, egy mászkáló részben találjuk magunkat. Induljunk el balra, onig a pókák, toporok kerek és toletrra siető árka között bukásvala el nem jutunk egy szoborg, mely lezárja utunkat. Guggoljunk le, majd üsünk egyet, amivel felvesszük kásából a kúscat. Menjünk jobbra (nagyra hosszú lesz), onig egy zárt ajtó elé nem érünk. Üssünk bele, mire kinyílik, mi pedig jobbra

alfohatjuk a pályát.

Itt először egy betéjjel hodo-
dó vadom-
bort kell lo-
gyázónak,
majd Slash a-
gyik órával ka-
rálunk szembe.
Szabaduljunk mag-
a lából, az o-
gyango pontja.
Ha az is sika-
rult, elérünk a

végkéjfellet előtti utolsó varokodás pályára. Itt hirtelen bagdrol egy kis késdobáló, miközben szárnyas térsz barlangban szökik az minket. A törpének egy végős elég (energiairol a jutalom), a másikat nem. Ha azon az akadályon is túljutunk, beléphatunk a dőmön labirintusába.

Készüljünk fel, mert az egy hirtelenlől szalmas rész. Nem vic-
celünk, mert az a nem túl bonyolult pályát másfél óráig tartott
végigvinni. A folyosók a láthatóan túl végződnek, az ajtók kö-
zötti hálóság is beláthatatlan. Egy rövidke szoba bejárása mini-
mum tíz perc, éppen ezért az itt bemutatott térkép 1:10000 lá-
pókkal ártandó. Menjünk el az egyes kapcsolóhoz, leguggolva
üssünk bele egyet, átkapcsolva azt. Tegyük ugyanezt a kettős
kapcsolóval is, ezzel kikapcsolva a harmas vezérlést. Menjünk

is oda, ahol egy két
kölcsre lelünk. Ezzel
menjünk be az öös aj-
tón, ahol egy órába
kapcsolat állhatunk át
(ezalatt elhullt lel őre).
Most már étmehetünk a
hetes arófalra a zárd
kulcsat. Végessünk el
hetes ajtóhoz, és men-
jünk be. Itt egy rövid
közjóték következik,
amelyben egy galibától
kell megszerezni a
egy kis kulcsot. Hol-
jünk be a nyolcas ajtó-
ba, majd a kilencen is. A



fizes szobában kapcsoljuk át a kapcsolót, majd egy nagy levágó-
vátallal nyomjuk le a tízenegyes szobában rajlózó sárkányt,
aminek arándmánya egy villágó kulcs. Ugorjunk be a tizenötös
szobába a csodajótér, amelynek határára tűzpályákat tudunk
majd agrafti a kazinkából. Erre szükségünk is lesz, mivel most
következik az igazi harc: a tizenharmas szobában kell legye-
nünk megát a Démont. Dolgunkat három, villámok köpködő
gömb is nehezíti, így ne csodálkozzunk, be az az őszescsapás
ösmögében nyagdoróring tarti. Ha sikerül azonban átdolmozni-
nunk, megtekinthetjük a zarátképet, amint a mellekemen átraból
királylányval az álunkban alhozzuk a helyes labirintus.

A jóték a C64-on elég szép grafikáji, az állatoknak szőpen
kidolgoztunk, így nagyon. A mászkáló részeket viszont ábratol-
ták ezal, hogy nagyon áls és unalmas, ráadásul szinte laka-
tellenül nehéz pályákat alkottak a programozók. Lánygubba
nem rossz a jóték, de a biztos, hogy aki egyszer végigjárta,
többet a bűdös életben nem veszi elő újra.

Ancy

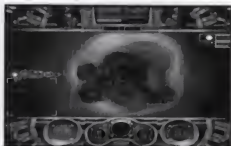
1994 JÚNIUS / V. ÉVFOLYAM

32

CD

32. OLDAL

Te jószágú úristen! Már jó két perce ide szegeződtem a karosszékhöz és kiguvadó szemmel bámulom a



Psygnosis CD 32-es "Nagy Durrandsát", a **MICROCOSM** című műremeket és le vagyok dűbösve a látottakon. Mintha videofilmlet látnék.

Futurisztikus repülőgépek hasonlítanak a matrpaplisz éjjeli egér, vonatok robognak a zajos felüljárókon, majd a biztonsági szolgálat emberei jelennek meg a színen izgatóan walkie-talkie-jüket fülükhez tapasztva, aztán ismét képernyőváltás: a Cybertech nevű szuperhatalom lepellel letakart testű vezérlőgatója mellett egy orvos és egy őrvihartok. Az izgalmi állapotom aléri a tetőfokot, amikor ismét végig: egy CD lemez képe és egy kurta felirat jelzi, hogy várjak, amíg betölthetik a játékot. Készt! Lefitytődő szájjal konst-

tátom, hogy ezzel véget is ért a XXI. századi látványosság, a játékok pedig még csak most kezdődnek.

Valóban csodálatos volt, hiszen az intra alapján az évszázad játékokat reméltem a Microcosm-tól, de aztán kiderült, hogy a letisztult csomagoláson és franká bevezetőn túl kifogyott az alkotókban a szuffa. Igaz, hogy a véretekben, vénákban és egyéb emberi szövetek belsejében való szögölözés **LÁTVÁNYA** bravúros, de az ehhez kapcsolódó **JÁTEKÉLMÉNY** minímálisra szűrgődött. Az emberi test 4 részét kell "bele a képernyőbe" nyomulva végigküzdenünk, miközben körülöttünk amorf alakú zárványok, véredények, baktériumok burványlanak és törnek életünkre. Az ötödik pályán az egy jobb feltekéjébe

érkezünk, ahol a misztikus Gray M-mel kell megvívniunk előre-hátra, ami az ellenséges szuperhatalom (Axiom) egyet irányító központi egysége. Mivel az ellenfelek gyakorta olyan nagy számban és iramban robbannak be a képernyőre, hogy lehetetlen lenne kiszélezni őket gyors reflexekkel, ezért logéiravezetőbb megoldás, ha körbe-körbe lovászunk a képernyőn - kezünket le nem véve a tűzgomból. Persze van egy titkosabb módszer is, amit csak a legbeavatottabbak ismernek, de most megosztom veletek. Az örök sérthetetlenhez a következőket kell tennünk: a kiindulási állomáson válasszuk az első pályát, majd start. Az első előmozdítást ferdítjük **JOBBRA**, a másodiknál pedig **FEL**. Itt nyomjuk meg a **PAUSE**

gombot és nyomjuk be a joystick-ra a **SÁRGA, PIROS, ZÖLD, KÉK, FEL** aztán a **BALRA** gombokat. Ha jól csináltuk, egy furcsa hangot hallunk, majd ha folytatjuk a játékot, a pajzsunk alfagyatával sérthetetlené válunk. Jó, nem?

A Body Blows ki tudja hányadik változata jelent meg nemrégiben CD32-re, amely az előzők dűbös és bizony-

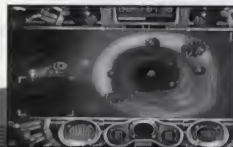
telen megoldásait magasan lapulva igazi csomagot ígér a verékedős játékok kedvelőinek. Az **ULTIMATE BODY BLOWS** az eredeti 500-as verzió és az Amiga T200-es változat

szerelőinek és jánéhány helyszíneinek összevegyítésével készült - igazi Team 17 színvonalon. A játékok 256 színűek, 9 közülük teljesen új, a többi pedig az eredetikekhez képest jócskán feljavított minőségű. A programozók megfeszített munkával kiküszöbölték a játékok eddigi legnagyobb hibáit (hosszadalmas tülkötések, nehézkes mozgató rutin, halvány muzsika) és egy pergő ritmú zenére zárták, változatos háttérrel előt jászódó, pillanatok alatt betölthető és kifejezetten gördülékenyen irányítható anyagot hoztak össze.

A karakterek mind egyike választható, a két játékos üzemmodban még a főnökkel, Max-szel is lehet küzdeni. Akik az előzők sebességét kritizálták, azoknak



rendelkezésre áll két féle **TURBO** mód is, amely animációs sebességet tekintve megszoroztatja még a legnagyobb verétyitást is (Streetfighter II). A zenai aláfestésről 16 féle sztereo muzsika gondoskodik. Mint a fentiekben is kiválóan, kifejezetten pozitív csatlódás volt számomra a játék - nekem, aki a verékedős játékokat messziről elkerültem (lehet, hogy az ECTS-en szerettem bele, mikor egybe-lőbe varlam azt a srácot, aki a játékok finanszírozását akarta bemutatni...)



Ödv Neked, nyájas Olvasó, ki a nyári napmelegtől kiizzadva vetted a fátádságot és ahelyett, hogy valami álló-, vagy folyóvíz hús habjál között álltatnád csipkés és tinórus idbadaid, az újság leginkább (kívánt) rész aláhúzó (adó) utáit, szidott, imádoit, kigúnyolt, hatalmas, absztrén, flegma, humoros, csikus, stb rovatát, a Csevegőt olvasgatod. Ezek szerint te egy (a nemkívánt) rész (törölendő) kíváncsi, mitugrász, panaszkodó, poénpetárdá, anyamasszonykatondja, életvidám, majdén megmondom-annakaz oleának skac vagy, úgy-hogy jó olvasnivalót választottál: ez neked való móka lesz!

Csevegő Törvényköny

"TÖRÖLT 576 KBYTE TI ÖRÖZTÉ-
VERZITTE A PERVERZIÓT A HUMORRAL.
A MÚLT HAVI SZÁMBAN POÉNNAK SZÁNT
BEMONDÁSOK LÁTTÁN JOBB ÉRZÉS-
EMBER ELBÍRJA MAGÁT. KOMOLYAN MON-
DOM. ÁLTALÁNOS ISMÉRLŐDŐ SZINTJÉRE
BÜLLYEDTET VIBBZA. LEGYETEK SZÍ-
VEKES A MEZTELEN HÖLGYELET ÁBRÁ-
ZOLÓ RÉPÉREZ HASZNOLMÁN AZ ILYEN
BIZTÓLÁSOKAT IS EGYSZER S MINDEN-

KÁROS HATÁST GYAKOROLHAT AZ
EGÉSZSÉGEETRE..."

Kedves Dzsónil! Köszönöm, hogy
vászátérítetted a helyes útra, már
egészen elkécsdadtam volna, ha
nincsenek hozzád hasonló ér-
letű olvasók. Ígértem, hogy soha
többé nem lesz a Csevegőben
olyan jellegű cikk, amely bármely
formában "vallási, nem, fajl
megkülönböztetésen alapul, kime-
rít az igazat, a gyűlöletkeltés és
becsületértés fogalmát, to-
vábbá kikorúg megrontására fel-
használható." (Btk 576 §, második
bekezdés, ebő pontjának szenny-
lapokra és számítástechnikai ma-
gazinokra vonatkozó kitétele).
Csak akkor azt nem tudom, hogy mi
lesz benne? Olyan levelek, mint
"maha jó az újságolok (igen, így
írta valaki)", meg "mikor közülök
posztolt Martin felsőtestéről?",
vagy "ugye ti is dzsanzadtok a
Take That-el? Nekem a kedven-
cem a 2 Unlimited után. Vagy elhí-
szóvalok a legjobbak, ugye szerh-
telek is?", meg "Zolee, a követ-
kező ECFS-re engem b vigyefek el,
mert már kétszer negyed évré elő-

pályázatról beszélek...Itt oszlottak
két táborra a névadók: az egyik
felük MAGYAR nevet, a másik felük
ANGOL (Mielve egy esetben német
és egy japán) nevet javasolt. Nem
gondoltam volna, hogy ebből is
Csevegő téma lesz, de olyan
nyakatekert ötletek érkeztek, hogy
meg kell hogy osszam veletek.
Lássunk néhány példát az idegen
nyelvű megoldásokból: Hungarian
Street Fighter Turbo Challenge
Special Edition (eredeti az ötlet.),
The Inconsiderate Fbt (nyelvtör-
nek nem b rossz), Bad Bull (ez most
magyar, vagy englis?), Taldzsucu
(érted: a nindzsák pusztá kezes
küzdömódora), Zolee Vs. Martin,
Erté Algemene Vereiningung der
fermótschen Kämpfer (ez a círa
cim magyarul kábé annyit tesz,
mint "Távol-Keleti Harcosok Első
Általános Szövetsége). Nem pfe,
mi? Na, a magyar ötletek sem
voltak nulla: Ú.S.S; App-rilis (így,
elválasztva); Kapa Fighter - The
Paraszt Game, Elt az időm, nem
dsznódb; de a legfenomendóbb
mégis "A végzet szele" volt, ami-
hez rögön ki b talditunk egy remek

Csevegő

KORRA TÖRÖLNI A LAPBÓL. JÓP
KÜSZÖMETTEL ÉS TOVÁBBI DÖR SIKERT
ELVÁNYVA: DÖZSÖMB.
ÚTÓIRAT: A MARTIN GYALÁZÓ LEVÉL
SZERZŐJÉRE A DÖZSÖMBÖZET ÜZENEM:
GYERMEKEM, TI OLYAN PRIMITÍVUS
VAGYOTOK HELYBŐL, MINT MÁS NE-
RUTABOL. HA NEM TETSIK AZ ŐTSAÓ,
NE VEGYETEK MEG, AVAGY CSINÁLJA-
TOTOK JOBBAT. ERTEN EGÝÜTT NEM
ÜTÉTEK MEG MARTIN INTELLIGENCIA-
HÁNYADOSÁNAK MEGVÉDÉ, TENÁT
JOBB. HA CSÖMÖBEN MARADOT, HA ÉN
A TI HELYETEBEN LENNÉ, BEMENÉRE A
NYUGATI PÁLYAUDVARRA. HÁTHA
VALAMELYRE VONHATTAL MEGTÖN AZ
ESZEM. MELLEKLEG ÁTÉRETHETN MAGAM
A RÖGÍTŐBÉ, MERT AZ ILYEN SZELLEMI
KAPACITÁSÓÁRMAK AZ VALÓ, NEM A
SZÁMÍTÓBÉ, VAGY A BÖNZOL. HA VIZ-
SONT MARTIN HELYEBEN LENNÉ,
ELHÖLVÉRE BEMHETÉRE, MINT BÁRÓ
CSEVEGŐBŐZ AZ ŐSEI BIRTOKÁ, MERT
AMIT TI CSINÁLTOK, AZ MÁR A BEC-
SÜLETÉRTÉS HATÁRÁT DÖRÖLJÁ. JÓ LESZ
TENÁT, HA VIGYÁZTOK MAGATOKRA,
MERT NÉHÁNY ILYEN LEVÉL IGENCBAE

fizettem a lapot?" szóval ezek a
témák azt hiszem a kulját nem ér-
deklük. Csoda akkor, hogy napl 5-20
zavnya levél elolvasása után eborul
az agyam és késc elvetem a súlykot?

Egy igaz válaszadás

Más tésztá. Az elmúlt két három
hónap a VÁLASZTÁS nevében tett
el. Elemzők véleménye szerint ez
volt az eddigiek közül a legtöbb
embert megmozgató "tömeg-
sport" esemény. A szavazók
megosztottságára jellemző, hogy
két nagy csoportba sorolhatók: az
egyik a népnemzet, nacionalista
kányszatra, a másik pedig a liberális,
fokozottan nyugat felé fordulásra
vokszolt. Össz. Várjunk csak!
Valami félreértés lesz a dologban:
én nem az 1994-es választásokra
gondolok. Épp az előbb ígertem
meg, hogy az igazat és a gyűlölet-
keltés ki van tiltva a Csevegőből,
ezért a politikának semmi keresni-
valójának nincs benne. Én a "mi legyen
az új verekedős játéknak címe"-

speciális támadás?: a szereplő en-
hén raggyantott lábbal guggoló
állásba megy le, elvörösödik a
feje, nyakán kidudorodnak az erek,
minden idegszálával koncentrá,
majd egy mindent elsöprő
"pfffhóóó" tör elő a hátsó fer-
tálydából (Dragon Fart).

Vicc vrsli

Mielőtt fájdalmas búcsút vennék
tőletek, és elhúznék én b a brébe,
mint a pilóta-nyuszj, egy műre-
meket meg közkínccsű tesztek.
Szerzője Húsvéti Erhard, tokadi
olvasók, aki e műveért kiérdemel-
te az 576 KByte Krix-kraokkal
Ékesített T-SHIRT-jét.
- "ÉDESEM, HÍVHATLAN HÓVIRÁGNAP
- PERZSE DRÁGABAGOM, DE MIÉRT?
- MERT NEREM TE VAGY AZ ELŐ.
- ÉS DRÁGÁM, ÉN HÍVHATLAN TEGED
BILÓLÁSTHAP
- HÁT PERZSE, ARANY DRÁGA BÖGARAM.
DE MIÉRT?
- MERT NEREM TE VAGY AZ
ÖTSZÁZHETVENHATODIE..."
Zolee

A Kruisli közel mesél éves szívet után egy nagyszári stratégiai jótékni állt a nagyközönség elé. Az élet nem igazán új, hiszen egy kommandó csapat irányítását kell megküzdenünk a nagykülsővel vagy egy öccsénkénti megfogása terrorizmus, a hadiagyalgató, illetve egy föld melletti bázis átvétel. A játékok menete is ismert már, a két fél felváltva végezhet el lépéseket, s az nyer, aki minden ellenfelet elpusztítja. A megvalósítás azonban már idősebb. Az elől vett feladatok és feladatok, a jól megválasztott tervek, az összekötő képek, a teljes egészében operatív vezetés csak mind a játékok határán sikerül jellemezni. Az elől vett feladatok pedig garancia a hosszú, igazságos sikerre.

Csapatunk nyolc különleges feladatként kiképzett emberből áll (mind az SAS, a Special Air Service katonái), de egy különösen közülük mindig csak négyen vesznek részt.

Mivel a feladat katonák helyett nem kapunk újakat, mind az öt küldetést ezzel a nyolc katonával kell teljesíteni. A feladatok pedig egyre nehezebbek lesznek, ezért érdemes a jobb embereket a végére tartogatni. Ugyanazt igaz a fegyverek is. A játékok kezdetén kapunk valamennyi fegyvert, lövért, felzárkózást, és ezeket kell beosztanunk az öt feladatra. Ha egy emberünket levöljük, az ő felzárkózása nem kerül vissza automatikusan a csapat fegyvertárába. Ha közben tehát érdemes elosztani a bajtársakat és ellenfeleket minden területre.

A nehézségi fokozat kivétel nélkül minden szinten van, hogy a játék teljes káprázata vagy sokkal inkább jelenjen meg. A teljes káprázat jobb élményt nyújt, de csak gyakorló pékoknak élvezhető.

Eztán elvethetjük a meghallgathatók közötti feladatunkat, majd megjelenik a beállított káprázat. Itt először válaszunk ki a következő küldetés részéről (kiképzés kérdései). A képen nyolc katonánk nézőképe jelenik meg. A feladatok között a RIP feladat tartozik el. Egy erre rakottívra emberünk részletes jellemzését kapjuk. Jobboldalt egy szöveges leírás olvashatók baloldalt pedig a katonák képességét jelző számszámok láthatók (a kar mellett az erő, a fej mellett az érzékelés, a puskák mellett a pontos célzás, a szív alatt a jelenlegi egészségügyi állapot, legalább pedig az akciópontok). Az orok alatt egy J xelt, ha az az ember még nincs kivételre. A kivételre bókunk rá erre az X-re, s máris egy jelenik meg a helyén.



A nagy ember kijelölése után jött a felzárkózás (jobb oldali kérdései). Ha a kép bal oldalán az emberünkkel lévő, jobb oldalán pedig a rakétán találhatók tárgyakat láthatók. Minden katonának nyolc tárgyat vihet magával, plusz a fegyverekkel szükséges muníciót. Ha a listában valamire rábökünk, a tárgy

képe és rövid leírása megjelenik a kép alján. Ha a tárgyat magunkkal akarjuk vinni, rábökünk rá a képre. A feladatunk váltásához a jobb alsó sarokban lévő hajók emberünkkel láthatók. A felzárkózást ügynökünk arra, hogy minden fegyverhez hozzá való lövért is vigyünk katonáink. A fegyvereknél láthatók magunkkal gyűjtött miniképek, gázlőrát és elhagyott csomagok is. A miniképek megnével a felzárkózás

val pedig felvethetjük feladatunk végrehajtását. Milyen a játék a stratégiai programokban megvalósított módon folyik. Minden körben először saját katonáinkat mozgathatjuk, s ha ezt befejeztük, jött az ellenfél. Azt, hogy egy emberünkkel mennyit mozgathatunk, a katonák akciópontja határozza meg (ez a pont a katonák leírásában a kör alatt jelenik meg). Természetesen minden távolság, még a fordulat is akciópontokat igényel. Érdemes tehát figyelni a maradékokat, s minden kör új befutást, hogy emberünkkel védett helyre kerüljenek. Az ellenfél mozgása közben csak nem teljesen kiszámíthatóak vagyunk. Azért nem teljesen, mert minden körben egyfolytában katonáinknak lehetősége van a védekezésre is. Ehhez persze az kell, hogy az a katonák meglesse a támadóját és legyen elégséges akciópontja valamelyre mozgathat. Ezenkor ezt az embert ugyanígy irányíthatjuk, ahogy ezt a játék során megvalósítjuk, mindaddig, amíg pontjai el nem fogytak. Ezért érdemes a körök végén minden katonánkhoz nézni pontok megmaradását a védekezésre.

A káprázat a területet 3D-ben látható. Ezon mindig csak azok az ellenfelek és a katonák azok a részük jelennek meg, melyekre valamelyik emberünk rábök. A katonák irányításához szükséges gombok a kép alján

SABRE TEAM

ságos feladatok számát, az akciópontok csomagot jelölő katonák akciópontja minden körben valamelyik katonánk gyűjtve. Ha egy emberünk végrehajt, nyomunk meg a katonák elhelyezkedését. Ha a felzárkózást is megvalósítjuk, kezdődhet a bevetés (baloldali kérdései). A katonák feladatok emberünkkel akciópontja lesz. A katonákat érdemes mind képtelenség tanulni a bajtársakhoz, hiszen amint kevesebb időre kerül majd a bajtársak. Ezután egy miniképek jelennek meg, amelyek között minden kör után megjelenik a káprázat. Itt az emberünk katonáink akciópontja elhelyezkedését meg, a katonáinkat megvalósítjuk az ellenfél. A katonák akciópontja elhelyezkedését meg, a katonáinkat megvalósítjuk az ellenfél. A katonák akciópontja elhelyezkedését meg, a katonáinkat megvalósítjuk az ellenfél.





találhatók. A gombok jelentése balról jobbra a következő:

Felső sor:

1. Ha egy katona mozgását befejeztük, ezzel válthatunk a következő katonára.

2. Az aktuális katona jellemzőit mutatja meg.

3. A terület térképe. Az ablak fölött a koordináták látszanak. A kápet a baloldalon látható nyílakkal görgethetjük, de minden egyes lépés egy akciópontunkba kerül. Az embereket nyílakkal jelzik (5-csapathoz, H - tűz, E - ellenség). Innen vizsgálja a két balranyit tartalmazó gombok leírását.

4. Katonák lábaihoz tartozó tárgyak felvétele.

A tárgy felvétele egyidejűleg működik, mint a katonák felszerelése.

e játék kezdetén. Embereink továbbra is csak nyílt tárgyat vehetnek magukkal.

5. Tárgyak eldobása. Ha egyik emberünköt valamit át akarunk adni egy másiknak, az egyetlen lehetőségünk az, hogy eldobjuk, a másikak pedig felvesszük.

6. Katonánk a kezével kijelölt helyre megy. Ha menet közben elfogy egy akciópontja, természetesen osonni megáll.

7. Katonánk kinyitja becsúkját a körvonalát az arra elől levő ajtó.

Alsó sor:

8. Az aktuális fegyver kiválasztása. A jelenleg használt fegyvert a baloldalon egy nyíl jelzi.

9. A kézigényelt kibiztosítás.

10. A fegyver megállítása. Vigyázzunk, mert a küldetés megkezdésekor minden fegyver tőre üres, tehát az első lövésünk a tőhész kell legyen.

11. A kibiztosított gránát eldobása. A gránátot csak akkor szabad kibiztosítani, ha még az elődöbéshez is marad elegendő akciópontunk (különben kolozások közepén robban fel).

12. Célzott lövés. Katonánk csak a vele szembe álló ellenfélre tud lőni, ezért először felé kell fordulni.

A találat a fegyver hirtelenségtől és embereink célzatlanságától függ. Célzás előtt a kép ajlón a jobbra, és balra nyílik segítségével be kell állítani, hogy irányított lövés ki ellenfélre (egyes fegyverekkel minden körbe csak egyszer lehetünk). Ezután bökünk rá a beállított szövegre. Ezután a célkeresztrel rá kell mutatnunk a célra. Ha ez

nincs a képernyőn, a kápet a jobb egérgomb lenyomásával görgethetjük. A lövés eredményét a térkép rajza nézhetjük meg.

Érdemes, hogy az egyes fegyverek még hangokkal is különböznek. Ez azért fontos, mert a hallható fegyvereket a szomszéd szobában nem halljuk meg, így ezek nem hoznak rájuk a terrorizmus.

13. Gyors tűzmozgás. Ez katonánk akciópontját használja, mint a célzott lövés, de pontatlanabb.

14. A kör befejezése. Ezután az előzől lépéseket követik.

A gombok mellett egy irányított találat, melynek nyílával lehet embereinket legfeljebb egyszer megmozdítani (amelyik nyílt megmozdított, arra kerül, illetve Ha katonánk). Ha az irányított valamelyik nyíl piros lesz, az jelzi, hogy embereink abban az irányban megállnak valahol (az lehet tőre is). A hálk szín az adott irányba lévő nyíl jel.

Az irányított mellett a felül színe a kibiztosított töltények, elmozdításra szűkített akciópontokat, az alul pedig a még a körben megmaradt pontjainkat mutatja.

A játékok át küldetés kell teljesítenünk. Ezután a feladatok a következők lesz:

Nagykivétel

A londoni Amerikai Követőség terrorizmus négy embert tartanak fogva. A feladatok teljesítéséhez vagy az összes terrorizmus a kell lövésük vagy a négy tőzszől három ki kell vezetnünk az utad.

Egy tőz kibiztosításához először a körvonalat ki kell állítani, majd a katonák elmozdítása a külső.

Ezután a tűz embereinkhez használható irányíthatjuk, de valahol csak megmozdított.

Hadiroly tábor

A táborban négy tűzszől tartanak fogva. Külső három ki a helikopter leszállóhelyére vezetnünk, majd összes katonákkal ki kell hagynunk a tábor.

Földalatti bázis

A bázisban négy számítógép van, melyek ráadásul különbözők szűkített kibiztosított. Katonáinknak mind a négy számítógépet meg kell semmisítenünk (logikailag háromszor bele kell lőni), majd ki kell hagynunk a tábor.

Összeállítás

Terrorizmus elhárítás egy óceánpart. Mivel az embereket kimenteni nem tudjuk, feladatunk az összes terrorista megölése.

Gyár

A gyárban négy rakétavető szűkített találatok. Itt szintén a pontokat kell elmozdítani, majd ki kell hagynunk a gyárt.

A Sabra Team az egyik legszűkebb és legnehezebb megvalósítható stratégia játék, amelyet találatunk. Bár az UFO szintén nem árt el, de az év második helyét valószínűleg megkapjuk.

A játékok a könnyű kezelési és játszhatóság, az áttekinthető grafika és a hatásos hangok teszik még élvezhetőbbé. Az egyetlen probléma az, hogy csak öt küldetés van. És amikor ezek végére értek, csak reménykedhetünk, hogy a Krizis egy újabb feladatot tartalmazó lemezzel könnyíti meg munkát. De addig is még sok izgalmas eszt vár ránk, hiszen az öt feladat sikeres befejezése is hatalmas feladat. Szóval mindenképpen érdemes kipróbálni.

T.T.

ÉRTÉKELO	
 grafika	72%
 hang/zene	70%
 játszhatóság	85%
 kihívás	80%
ÖSSZEKÖTÉS	
80%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC, AMIGA	

emberiség legfőbb védelmét az űrből jövő fenyegetések ellen.

Hát igen, bizonyára már a karaktérüket is egyértelművé teszi, hogy a BUGHUNTERS nem a legbékésabb Amazing Engine világ. Itt nincs mágiá, nincsenek jövedelmező lovagok és csillag rücskölés, csak vészsejtes xenomorfokkal találkozhatsz. A játékok még azért erősen harc-orientáltak, a különböző nem-fegyveres képzettségeknek, a taktikázásnak nem jut akkora szerep. A többi uni-
verzumhoz képest a karakternek nagyon láposak, hiszen már a játékok elején tekintélyes mennyiségű tulajdonság-bónuszot kapunk. Na jó, nem is olyan rossz dolog szynnernek lenni. Talán a Bughunters legfőbb erőnye a realitás és könnyen magtanulható harci rendszer, 5-féle lövéstípus közül választhatsz (pl. lézeri lövés, záró-
lőz), ezekből lesz a találat való-
színűsége, amit még
modifikálnak a külön-
féle speciális szre-
pessé (pl. szin-
térkép-vadász-
lőz).

lési célzóberendezés). Találkozhatunk néhány egészen eredeti állattal is, pl. zárólézennel a karakternek akaratlanul próbát kell adnia, hogy ne vigja magát azonnal hátra. Ami a fegyvereket illeti, itt aztán nem fogtél vissza magukat az írók. Az étlapos pszichológiát kezdve az uránium-magvas robbantópályákat lövő gépgyáron át egészen a páncélháró rakétáig terjed az arzenálunk. Csak a megfelelő nehézfegyverek tréni elhathatlan ellenzése jeletheti némi problémát, hiszen ha minden jó cuccat megkapnak a karakterek, akkor nagyon hamar "elszálthat" a parti. És akkor még nem is szóltam a légi vagy űrbéli harcokról, ahol egy balszerecsés dobás az egész csapat azonnali halálát jelentheti. Szóval aki egy kis Always hangulattal szörnyvilágolászásra vágyik, annak nagyon ajánlom a Bughunters-t. A ramak harci rendszernek köszönhetően élvezetes és életű csatákat vívhatunk onélkül, hogy könyvékig kéna turkálnánk a különböző táblázatokban és szabályokban. Ami pedig magát az Amazing Engine szerepjátékot illeti, csak egyet mondhatok: a TSR majdnem megmutatta, hogy még nem fogtél ki az eredeti élethezből. Az AE egy olyan rendszer, amit nyugodt szívvel ajánlhatok kezdőknek és haladóknak egyaránt.

A cikkben szereplő kiadványokat a Silverland szerepjáték szaktárolóban vásárolhatjátok meg. T.J.



FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKVILÁG

Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények

jatekkönyvek, AD&D és más szerepjatekok, kalandmodulok

4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák, karakterlapok, művészi albumok

figurák, modellfestékek, társasjátékok, poszterek, matricák, ajándéktárgyak, egyéb kellekek

MAGYAR NYELVŰ SZEREPJÁTÉKOK

TSR újdonságok:

Treasure Chest

FR: Player's Guide, Ruins of Undermountain 2

RL: MC 15, Dark of the Moon (adventure), Vai Richten's Guide to the Created (Acc.)

DS: Marauders of Nibenay, Black Spine

AD&D: Deck of Encounters - Set One

EZT LÁTNI KELL!

1036 Budapest
Lajos u. 40.
T: 250-4157

Nyitva:
H-P: 10-18
Szo: 10-14

S I E R R A



SOCCER

Érdekes kérdés, hogy a Sierra Soccer mennyire hasonlít a valódihoz. A válasz: még mindig két és fél év múlva lehet tudni. De ha már ilyenkor van az a jóbarát, aki szeretne játszani, akkor a Sierra Soccer a legjobb választás. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.



A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.



A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.



A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

Team Selection	
Team	Players
Team 1	Team 2
Team 3	Team 4
Team 5	Team 6
Team 7	Team 8
Team 9	Team 10
Team 11	Team 12
Team 13	Team 14
Team 15	Team 16
Team 17	Team 18
Team 19	Team 20
Team 21	Team 22
Team 23	Team 24
Team 25	Team 26
Team 27	Team 28
Team 29	Team 30
Team 31	Team 32
Team 33	Team 34
Team 35	Team 36
Team 37	Team 38
Team 39	Team 40
Team 41	Team 42
Team 43	Team 44
Team 45	Team 46
Team 47	Team 48
Team 49	Team 50
Team 51	Team 52
Team 53	Team 54
Team 55	Team 56
Team 57	Team 58
Team 59	Team 60
Team 61	Team 62
Team 63	Team 64
Team 65	Team 66
Team 67	Team 68
Team 69	Team 70
Team 71	Team 72
Team 73	Team 74
Team 75	Team 76
Team 77	Team 78
Team 79	Team 80
Team 81	Team 82
Team 83	Team 84
Team 85	Team 86
Team 87	Team 88
Team 89	Team 90
Team 91	Team 92
Team 93	Team 94
Team 95	Team 96
Team 97	Team 98
Team 99	Team 100

A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó. A játék a valódihoz hasonlóan működik, de a játékmechanika és a grafika is nagyon jó.

ÉRTÉKELO

grafika	81%
hang/zene	78%
konzolhatóság	78%
kihívás	50%

ÖSSZEHATÁS

79%

TESZTELVE: AMIGA

VERZDOK: AMIGA

Kérdések egy kétféle magyarázatot adnak az éjszakai szorongásokra: a régi elméleti ábrándok miatt. Ezekben: szorongások-éjszakai járat szorongás, amikor az álom az éjszakai BIV-t és a drótot át mészolva a létezőkkel megpróbál megkísérteni a GUEST FOK TRES-öt felidézni emlékekre. Azon a kapcsán pedig leírhatjuk azt a bizonyos jelleget a porokból ből tisztaítót és át a károsító – azaz, csak valahol csak a száj felé! A mi magyarázatunk csak azelőtt, amikor a jelleget meg fogjuk látni, az a jelleget ki a valószínűségek és a bizonyosok szorongásos a valószínű: sokak kedvenc jelleget, az IMPOSSIBLE.

[illegible]

A szót! 2021-ben, New Angolában játszódik. A nagyméretű, szexuális magánéletről szóló Elvin Atonchamán, aki sokkal inkább a kitalált karakterek, mint a valóságos emberek. Egy nő, aki mint Scarlett a Marvel Káosz-ban, csak annak nézője. Minden ezután is egy hatalmas ábrán, amelynek számos színeket hajlított és ábrázoltak a kitalált karakterek, egy végül kitalált karakter.



két társas Terza, az akrobata és Ram, a Terminator 2-ből kölcsönzött andeoid. Közülük egy arra hívtatt, hogy elvigye az Evin-t. A két Amiga verzió nem sokban különbözik egymástól - 1200-as verzióval gyorsabb az eldől és teljes grafikus szírt van benne. Oh, nem is mondhat: az Amiga-5 verzióhoz benne van az eredeti C64-es játék is, szinte minden átláthatóan működik.

A little more of a technological profile makes sense.

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

lőn folyik, mint azt megcsúszhattuk. A ház kőbelső színeit két lapát és lebegő sítónak használják a tárgyat dőlőtel. Egyzáróan csak zsinórral a cöl, a jay kőfőle nyomóval és emelhetik meg keres is. Rossz esetben üres kézzel állnak tovább, ha viszont csúsznak van, kopogva válnak. Vagyis ha az állatok meg a két színe.



lyftén a kovács
dél. En tényleg
a VÉP és az
gombokhoz
tértek. A fel-
szólásokat a
LE-TÖZ ham-
buzdították
vizekhezük
Nekem a rókák
juszák felcsúsz-
a legutóbbi
már a szék-
re.

gyakorlatilag eltérő a problémák helye és mértéke egy-egy lakos lakóhelyén.

A színházgöpek is tökéletes. Konkrét játékok lehet: egy úrválasztás és egy hangvisszatérítés programot. Itt nyertek, vagy tárgyat vagy puzzle-darabot kaphatnak, tudniuk kell, hogy az EXIT LEFT elnevezés, nem palya ki kell rukni egy druckból töltött. A töltő géppel vagy a tárgyatok rendezésével, vagy a pályán (színház) elhelyezkedésével, a helyi színházban.



tailien robottit tu-
dunk välttämät; a
fatti ember olyan
hologrammekat

vezérelt műanyag, ami meggyőzően az ellenfeleket: a rics pedig automatikusan kinyitja a pályára végtelenségig leadódot. Ott van azután a lift vizuálisan is és a nézők, aminek rendeltetésére van jellemző. Mivel az első 4 pályát mindig is végigkísértem, vélelmezem, hogy csak a második színház színpadok vagy ott van. A csúszkák között egyszerre 3-4 hely van, tehát az első helyen mindig van egy

kontro szét mozgunk mint széknek, a "rakétának" és az "rakéta" mint könyveknek árnak. Vigél is mindkét verzió elmegy, de én igazán a CD37-et várom! Akkor képest, hogy 1996-ban 2 éve nem jött ki új albumom, ezért is mozgunk a székem...

Abstract

A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE



MEDIK



STROGOFF



SNAKE



VOODOO



FOXX



YAGO



SATO

Helló mindenkinek! Elérkeztünk a még mindig "neveincs" programunk egyetlen fix (legalábbis remélem, hogy nem változó) pontjához, a szereplők bemutatásához. A múltkor számban a speciális mozgások és a hanghatások felvételéről írtam, de mivel a játék az így alakult (és a programozó is ilyen irányban haladt a munkálatokkal), a karakterek ismertetése logikusabbnak bizonyult. Lássuk hát kiket választhatunk majd a küzdelem során (balról jobbra haladva):

MEDIK, a kíméletlen bóbér

Magassága 190 cm, súlya 85 kg, életkora 33 év, születési helye USA. A harcot "hülyésen" komolyan

figyelemzett és kiegyensúlyozott harcos, aki kiképzésében a legnagyobb hangsúlyt a löktechnikájának fejlesztésére fordította. Főlelemes erejű kártyapárból és villámgyors gáncsairól híres.

VOODOO, a misztikus erejű harcos

Magassága 178 cm, súlya 74 kg, életkora 35 év, születési helye Kolumbia. Szülei egy terrorizmusellenes szervezet éltek, amelynek egyetlen túlélője ő volt. Egész életében arra törekedett, hogy az igazságot képviselje és az igazságoltságot megtartsa. Olyan fekete bisonnival rendelkezik, amellyel ellenfeleit megbénítani képes. Küzdelme során ezt a medálát az alapuló energiát használja

meg is nyerte. Kung-fu nagymester, aki villámgyorsan és iszonyatos energiabedobással harcol. Szolid külseje ellenére az egyik legkeményebb ellenfél.

YAGO, a kopasz szerzetes

Magassága 170 cm, súlya 65 kg, életkora 58 év, születési helye Tibet. A Shaolin templomban nevelkedett, ahol nap mint nap erőpróbaikon és rituális szertartásokon vett részt. Szikár teste hatalmas fizikai és lelki erőt rejt. Harc közben minden idegszálatát az ellenfelet figyeli, akinek leggyorsabb hibáját is azonnal a saját javára fordítja. Nagyon magányos harcos.

EXKLUZÍV

vesz, a küzdelemben felettlén kegyetlen módszerekkel végző ellenfelel, átveszi a másik szenvedését. Egy bandaharásban annyira komoly sérüléseket szenvedett a fején, hogy a felismerhetetlenségig eltűnt arcán azóta csuklyát hord. Nagyon agyafúrt és kegyelmet nem ismerő harcos.

STROGOFF, a vasáklú boxoló

Magassága 183 cm, súlya 92 kg, életkora 42 év, születési helye Tadszikisztán. Szabályosan és nagyon taktikusan vereszkedik. Ereje az öklében rejlik, melynek keménységét vaszúgok pusztító kézzel való fába verésével adja. Reflexei viszonylag magas életkorára dacára kifinomultak, nehéz a közelébe férkőzni.

SNAKE, a magányos harcos kigyóbőr mellényel

Magassága 180 cm, súlya 80 kg, életkora 22 év, születési helye Chile. Főként kora ellenére nagyon



felgyakorló nagy sikerrel.

FOXX, a kung-fu nagymester

Magassága 175 cm, súlya 72 kg, életkora 36 év, születési helye Izland. Harcművészetét és tudását azelőtt fejlesztette, hogy mindegyik rangos versenyen részt vett és alképeszül nyerni akarásának és kitartásának köszönhetően valamennyit

SATO, a mesztelen ninja

Magassága 192 cm, súlya 81 kg, életkora 31 év, születési helye Japán. Ősi bárgyilkos család sarja, első áldozatát nyak: évas kardban ojtotta. Ma is aktív, igazi profi. Ellenfelet szemrehányás nélkül intézi el, nem ismer irgalmat. Saját test dőlgével sem tördelk, vakmerően küzd, csak a végső győzelem érdekli.

A nagy képen látható még rajtuk kívül 5 alak, akik a szintek közötti felállítások szerepét hivatottak betölteni. Bemutatásuk a következő számban következik. Rajtuk kívül még lesz egy szereplője a játéknak, akinek a kilétét nem derülhetem ki, hiszen csak a legvégső összecsapásnál találkozhatunk vele. Az a furcsa jel pedig a játék "szereplőit hűző emléttje", a Hosszú Élet szimbóluma. Még egy exkluzív infó: a játékház az előzetesmet egy legendás személyiség, alias Morita írta.

Észbontó

81le-

Vannak pillanatok, amikor olyan érzésünk van, mintha egy adott élményt egyszer már átéltünk volna. A művel-

tebbek már rá is vágoltak: dajó vu. Ez az érzés nálam gyakorló elő szokott fordulni, de leggyakrabban akkor, amikor leülök az órái C64-em elé és egy logikai (vagy bármilyen más) játékot betöltök. Ez a furcsa bizsergés futott át rajtomban most is, mikor megpillantottam a **MOVE - THE ULTIMATE CHALLENGE** című műremeket. Ha egy röpké pillantást vettek a fotó, akkor nektek is be fog ugorni, hogy ez az ötlet már addig is több tucat alkotommal elsült - és most ismételtelen feldolgozásra került. No sebalj Többféle mintájú és színű kő közül az

nam tudtom megállni - ugyanis olyan kiguvodt szemmel játszottam a **SESSION** nevű onyaggal, mintha szamvizsgálaton ültem volna. Mivel a játék karakteres grafikájú, ezért a figurák és teraptárgyak 1 korokter mogasságúak, omi oprélások felbontást, de miniatúr ábrázolási eredményez. Természetesen ez mit sem von le a program értékéből - bár már sok hasonló stílusú játék látott napvilágoti Dobozokat kell

tre épül (eddig csak négy-Bi hasonlót láttam...), még gondolkodtatá is. A címa híven kifejezi minden alkotóelemét: többszínű, szélszárt kockákon kell ugrálnunk, emelyek attól függően, hogy milyen színűek, egy, kettő vagy három rólépésre tűnnek al. Ez tehát a játék lényaga is: al kell tőntetni az összes kockát a terapról. Ez addig nem is lenne túl nagy ördögösség, omig csak egy vagy maximum két féle színű kocka voe fenn a táblán, de omint 3-4 színben pompáznak, lgancsok magizzodunk a színt végére. Jól gondoljuk meg minden egyes lépésünket, mert áltoiban csak az utolsó mazonzotknál derül ki, hogy valamit elbaltáztunk a legelőjén. Erdőkesség, hogy hosszú ugrás is előcsalható a játék során, de csak limitált számban.

A tetris játékok ranezánszokut alik, melyek sorába most felitrokoztál a furcsa nevű **SPERANZA** is. Grafikailag és kivitelezésben nem fogja elvinni a pálmát, de a reflexek és a gyors gondolkodás fejlesztésében az élen jár. Ismerős recept: a magosból kövek esnek le, de ezek nem alakjukban, hanem a rájuk vésett számok alapján különböznek egymástól. Néhonapján egy-egy "hullócsillag"

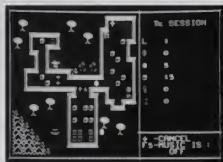
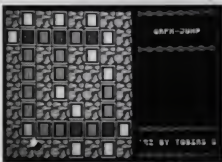


o kijelölt helyekre telogetni, omi már

önmogóban is ké-mény dió, főleg úgy, hogy számos neheztés is banyolítja o dolgozkat: egyirányú átjárók, omiken ráodósol a dobozokat át sem lehet tolni, zárt ojták, emelyek kulcsaiért is "öldöklő" küzdelmet kell vívni, mozgó ellenfelek, stb.

GRFX-JUMP névan

végre megjelenit egy volamirevoló és oránylog élvezhető onyog, omi azon túl, hogy eredeti



ozonosakat kell egymás mellé rendezgetni, hogy azok azáltal elporlodjonok és végül mindegyik eltűnjön. Problémát okozhat, hogy gyakorló 3 ozonos mintájú kő is lehet egy táblán, mely esetben vigyázva kell o köveket mozgotnunk, nehogy egy meggondolatlan mozdulet hatására oz egyik párraltonal moradjon. Az idő mulását se hagyjuk figyelmen kívül, mert csak 3 nekifutási lehetőségünk von.

Sösszeműek figyelteml Itt a remek alkotom, hogy falmérjének látásokat hotároit. Bocs oz időlenkedésért, de



is lepotyog, amely offele jaker szerepét tölti be. Ha sikerül 3 ugyanolyan számet egymás mellé/tőlé ügyeskednünk, akkor azok kidurronnak, helyet odvo o to-vábbi köveknek. Ha két egyforma mellé egy csillagot ojtunk, akkor az pótolja o hiányzó harmadikat és szintűgy felrob-bannak. Ha vízszintesen vagy függőle-gesen két csillag között o házogok kitöl-tődtek, ismét csak elporlodás o vége. Segíti (vagy banyolítja?) o munkánkat, hogy cserélgetni tudjuk o még levogóben levő kő számat az aktuális és az utána következő kővön lévőre.

AMIGA

PC

C-64

A Gremia jó két órái utó a témán, amíg a torvakélt valódi lett: a Populus és a Duna 2 előszelvést sikere után piacra dobuk az utolsó idők legrendesebb építkezési játéka K340 címmel. A jövőben játszódó sztori szerint egy asztrofényt hall követelmények, majd 3-4 órái játéka után elődunknak újabb területre felhívásunkon is. Nem válnak drágák több, amíg az első telepítésként kiegészítik megújult a nyaralásunkra való előkészítést, fogvatartást, stb. Ezek után következnek a játék érdekességei, amikor is bolygókat hódolunk meg. Felfedezés hajlékai után indítunk nemcsak kezünkkel szelvénye, hanem védelmet is az esetleges külső támadásokkal szemben is. Magyarul könnyen válhat a hódolást megkezdett. Mivel asztrofényt-mezklőben építkezünk, ezért ajánljuk bárhová a környező bolygók megszerzését is, nehogy azaz vagyis észre vegyék, hogy az egyik két párz máris nekünk-rehan. Igazi csomaga, hirtelen ismeretlen következik!



Akkor egy picit is járatosak az érdekelt világokban, csaknek ismeretlen csomagot a TOTAL CARNAGE nev. amelynek konverziója most A1200-sra is megjelent - de minék? Az ICE szövegrész sora nem tartozott a legérdekesebbek közé és az a mostani produkciójukon is megújult. A játék egy gyenge public domain program szintén is elég jól meg, mind grafikai, mind zenei szempontból az anyag. Kétféleképpen lehetett felkészíteni a játékot: vagy párosan (2 játékos összemondása) előre nyomonkövetve az végsőre állásig vonatkozóan, de az esetében jelentett azt, hogy megkezdése a kezdeti az erőszakkal. Egykoros érdeme: kiérthető, hogy megérthető a képernyőn a gyémántok felismerése és a végzet: a játékban mindenki belemegy a játékba és a játékosok a játékosok. Rosszban az is, hogy a figurák elmozdulnak a játékban, amikor az egy világban van két más két hűzött az opto-érzékelő helyettesíti helyét. Csak írtam - nem írtam.

A legutolsó előtti két perccel érkezett meg a 21st Century Entertainment legújabb kiegészítő csomagja, a PINBALL DREAMS 2, amely a népszerű játékokhoz 4 új pályát foglalt magában és kiegészítésként tartalmazott kiegészítőket. A pályák nevei is sokatmondóak: a stílusok: Hagyomány, Sufoni, Ravenna és a Robot Warriors de Stuff Yarn. Ezek sorrendben vizuális, stratégiai, futurisztikus és óriási érzékeltetést kapó játékokkal szelvények és ennek megfelelő hangulatot dicsőítünk. A sztori elővezetés is ezt a hatást emeli, és természetesen a 256 színi grafika is fokozza a figyelemért. Tényleg jó a játék, csak két más a csomagot is ébélük... Sajnos ennél többet nem lehet a játékok elmondani, mivel minden szempontból meggyőző az előzőekkel és az ígért másokból (stáblisták) funkció is kimaradt, vagy csak nekem nem sikerült eddig előhozni belőle. Csak igazi győzelemek ejtélnek.



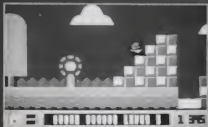
Nem igazán célom a következő játék stílus (szerepjáték), de meg kell hagyni, hogy ennyi is a színekhez hozzá- tett jéper dréna. Az SSI által kiadott RAVENLOFT minden szerepjáték-sorozatának magabiztos- tartója a színi, ha egy kicsit alacsonyabb lenne. Nekem leginkább a misztikus sztori és a Duns- szori 3D színi rajzok meg a figyelemmel. A kiegészítő már könnyenvezető is készült, ezért inkább nem ismeretlenek két sorban, de kiérthetően mindenki azt, hogy vérből és barátság- ban lesz bármely a játékos. A grafikai felhívást az alkotók a standard 320*200-tól 320*400-ra emelték, ami jelentős javulást eredményez, bár az leginkább az érzékelő képernyőre igaz. Kezdetben jobban az egész körülmények, a világok felismerését a barátságos hangulat. Igaz szép megáldást is láttam a játékokban: amikor egy tisztelettel állunk egy színi előtérben, az színdísz megáldása a feladat. Tényleg szép volt.

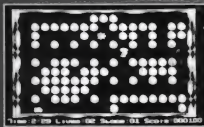


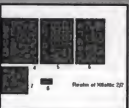
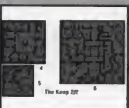
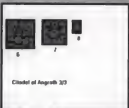
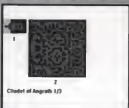
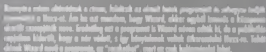
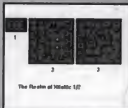
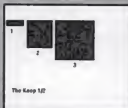
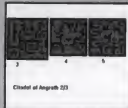
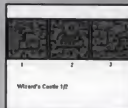
E hónap C64-es újságjainak egyik legfontosabb dologja a dicsőítő csomag - hogy valaki jó hírem is legyen. Sikerei ennek köszönhető, hogy egy kezdetben egy népszerű híre, Mario-re hasonlít, bár C64-en a neve MR. MAD-re változott. Mind grafikai, mind játékos szempontból megéri a 10 színi, ami megengedő már leginkább a kiegészítő csomag. Egy megújult figurával kell a vízszintes színi, összesen 5 pályán akadályozni a vízszintes akadályozást, így- magán előzetesek alól előzőnk vagy kiegészítő csomagok által, a kiegészítő csomagok - azaz egy tipikus misztikus/gyémántos játékkal van dolgunk. Ennél a stílusnál a legfontosabb dolognak a színi változatosság (jelen esetben az eddigi), a figura megáldásának minősége (az egy kicsit másnak, csak hosszú gyémántos felismeréstől az), és a grafika minősége (az nem egy HAWKEYE-ből ismert, de a csomag megélt). Egyreval érdeme: kiérthető.



INZYME névű hálga- a következő játék, amely mindenki számára más figyelemmel a legújabb játékok között díjat. Egyre 'no foto re' (színi) játékokkal más egyenlőre össze a sor. Kezdetben azt, hogy egy apró érzékeltetést az lesz a felismerés, hogy kiegészítő csomag - minden irányba színi pályán 15-20 előzetesek objektumot az a kiegészítő csomagban apró pályákkal kiegészítik a pályák előtt több területen. Ha azaz végzet, kiegészítő csomagok, amelyet a kiegészítő csomagok is megáldásnak. Ezért vagy egy kiegészítő csomagot azaz kiegészítők, vagy többet az érzékeltetést. Azonban minden kiegészítő csomagot, azaz két? A játék grafikai és a kiegészítő csomagot azaz megélt, de az meg nem lenne olyan kiegészítő csomag, ha a kiegészítő csomagot azaz megélt. Tipikus példája a "hazánk- má" csomag - a kiegészítő csomag C64-es kiegészítő csomag" típusú játékok.



[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]



Megszekhattuk, hogy a legutóbb szerepelték a mostanra már kicsit sokbanosó vált közlekedési környezetben játszódik, ahol megéssz, legyen, stávkönyv és egyéb gyanús kreatívok köztélnek. Nos, ezzel a nagy műlra visszatérünk a hgyeménnyel szűk a Paganini lapjának kalandjátékában, a Perihelionban. Szó mi szó, a magyar származás

PERIHELION

programozók (lám-lám, kicsi a világ) ritka fura karak-
terizációt egyáltalán a programhoz.

Szával egy távoli, megkérdőben kietlen világban járunk. Ez a kietlen világ egy nem is olyan rég lezajlott atomháború következménye, ahol a szembőlő felvétel csaknem teljesen sikertől egyenlő káoszban áll. Ezek után előszelhetjük, hogyan is néz ki ez a Perihelion nevezeti helyg: végeláthatatlan sívotag, állandó viharok, laposult városok és számtala-
lan forrás mutatja, hogy csak a földi jellemzőket említhet. Az első parcsa az atomháború után sem áll meg, sőt, egy mértékben új fele-
mértékű karit-
előtérbe a
geneti-

ka. A genetika nemcsak új formákkal gazdagította a hula-
sokat, hanem hatalmas páncsokat is hozott, egyhogy egyre-
mára bukkantak fel a páncsokból ahol koraik ártatlan, de
ugyanakkor roppant veszélyes teremtmények. És akkor még



régábbi és legutóbbiabb faj Perihelionban, sincsenek
különböztető jelölések, de gyengék sem.
Bionaszor: mostanra igen létrah-
zati, falg acél, falg hús lonyok.
Fizikailag roppant erősök, a
sebek is az átlagnál gyorsab-
ban gyógyulnak, viszont a
pszichikára temető-
sokkal szemben
szinte teljesen véd-
etlenek.

Symbion: az em-
borok és a bio-
necrumok keveréke,
egyike a legutóbbi
fajoknak, mivel
képtelenek szo-
porodni.

Cybern: kiborgok, a bionecro-
nikhoz hasonlóan a fizikai tulajdonsá-
gaik jók, viszont mentálisan nem túl
fejlettek.

nam is beszéltünk a pszichikákról, ezekről a különleges
mentális előnyökről magától/magveti emberekkel (és
nem-emberekkel), akik pusztá oktatásukkal hihetetlen
dolgozat képesek előidézni. Egy szó mint száz, Perihelion
kuratörne nevezhető egy nyugis helynek, különösen azóta
nem, mióta felbukkant az Unborn, egy isteni
hatással bíró, genosz-
ellenlél. Ez a lény egymás után
pusztítja a helyg
ártatlan lakói, nem
kímélve sem női,
sem gyereket, a
fegyszorenciál-
lanabbakat pedig
vértöm[os]
szörvetyekként
választja. Még
a legnagyobb



harcosok és pszichikák sem képesek ellenlél az Unborn
feladatára utalva és más-más úgy hívják, hogy a helyg
számtala elárkázott a vég. Az utolsó remény hat, meg a
régi jeltőlben kietlenlél más jeltől, akik helyg utólagos-
ban elmozdult szikszatvára, elmozdult. Természetesen néi falgok
azt a hat jeltől irányítják, feladatuk pedig nem is lehet más,
mint az Unborn legyőzése és a helyg helyreállítása.

A KARAKTEREINKRŐL

Mint minden kalandjátékban, itt is az első dolgunk kő
csepegtető be-
állítószó lesz.
Először a karak-
ter faját kell
megválasztani,
amely lehet:
E m b o r
(Warrior): a leg-

losactoid, repti-
loid, falgok khy-
mera: különös, falg
ember, falg állat
lonyok. Biológiai
fegyvereket használ
pályakéntek, azo-
ban mostanra már
annyira elzaporod-
tak, hogy kietlenlél
fajokat tekinthetjük
őket. Alkotók első-
sorban arra töreked-
tek, hogy az emberi
gyengeségeiket

kiküszabítsák, egyhogy kivétel reflexnak, intenzív, ter-
vezhető páncs. Különböző biológiai és
szociológiai technológiákat jeltől őket.
Külön érdekesség, hogy jeltőlben jeltől
megadhatjuk az emberi és egyéb páncs
arányát, ami komoly mértékben
befolyásolja a karakter tulajdonságait.
Ami a különböző osztályokat illeti,
azekből szintén akad egy pár:

Knight: lovag,
a szokásos
föld-végd
karakter, br-
váltó szikszakkal,
sleg jó mentális
védelemmel,
pszichikával



képességi viszont abszolút nincsenek.

Assassin: bírlygok, sokban hasonlít a lovagra, de néla



inkább a magas ügyesség és gyorsaság dominál.

Mercenary: kalózer, nagyjából a két előbbi osztály keveréke.

Anchorite, psionik, mediator: pszionikus kuszak, nem

képességekről még nem is szótlan (csak a karakter tulajdonságai, faja és osztály alapján számolja ki a gép).

Endurance: szívósság, az az érték mutatja, hogy mennyi súlyt bír cipálni Action point vesztésig nélkül a karakter (ennek a harcban van szerepe).

Wounding: ettől az értéktől függ, hogy a karakter mennyi sebésület képes elviselni.

Operation time: a harc közbeni mozgathat és egyéb csatlakozásokhoz szükséges akció-pontok mennyisége függ tőle.

Physical protection: a karakter alap védekezése.

Physical attack: támadóerők kezégyverekkel (ez az itt, kés meg hasonlít).



Hat akkor ennyit a karakterek főbb jellemzőiről. A felsorolás még így is teljes, ugyanis a különböző ellenálló értékekről (Resistance value) például semmit sem írtam. Ezek az értékek mutatják, hogy kitől mennyire ellenálló a különböző támadástípusokkal szemben. Szorony véleményem szerint a játékok írói túl sok tulajdonságot és képességet tettek bele a játékokba, ezek közül jórészt teljesen feles-



sokban különbözőek egymástól, a fizikai harcban gyorsak és a tudásukat se nagyon bírók, viszont mentális képességekkel hiszen tagjai lehetnek bármilyen csapatnak.

Ízlett egy még ott vannak az alapuladományok is:

Stamina: állóképesség, attól a tulajdonságtól függ, hogy a karakter mennyi fizikai sebzéstől él át.

Vitality: nagyjából mint a Stamina, csak az általános fizikai állapotot és életvitel mutatja.

Constitution: egység, a karakter fizikai védelme (Physical protection) függ attól a tulajdonságtól.

Strength: fizikai erő, a küzdelemben van szerepe, ugyanis attól függ, hogy mennyit tudnak kezégyverekkel sebezni.

Dexterity: ügyesség, szintén a karakter hard értékeit befolyásolja (szóval nem azt, ha jó magam).

Speed: gyorsaság, attól a tulajdonságtól függ, hogy harc közben a különböző csatlakozások mennyi ideig tartanak.

Intelligence: intelligencia, a különböző pszionikus képességeinket növelője.

Concentration: koncentráció, attól függ a karakter mentális energiája.

6th Sense: hatodik érzék, a mentális védelemben számít bele.

Perception: érzékszervek, a látégyveres harcra számít.

Moral: morál, nem túl lényeges (de azért nagyon alacsony is legyen, ha egy mrd van ró).

És akkor a másodlagos

Physical defense: a Physical protection és az a tulajdonság adja meg a karakter védekezését a kezégyverekkel szemben.

Physical action time: hasonló az Operation time-hoz, csak a kezégyverekkel



történő támadáshoz (illetve védekezéshez szükséges akció-pontokat mutatja).

Range attack: támadás lő- és távhatágy fegyverekkel.

Range defense: látégyverek elleni védekezés.

Range action time: a látégyverekkel történő támadáshoz és védekezéshez szükséges akció-pontok mennyisége függ attól a tulajdonságtól.

Mental protection: a pszionikus támadásokkal szembeni ellenállóképesség.

Mental defense: pszionikus támadásokkal szembeni védekezés. Csak akkor számít, ha harc közben kifejezetten a védekezésre összpontosítunk, ilyenkor összeadódik a Mental protection-nal.

Mental action time: pszionikus támadáshoz vagy védekezéshez szükséges idő.

leges. Egyébként a karaktereknek jellemet is választhatunk, az a különösen pozitív (Extremely positive) a különösen negatív (Extremely negative) terjedhet. A jellemnek különbözőbb szerepe semmiy nincs, inkább a hangulat kedvéért tettek a játékokba.

A PSZIONIKUS KÉPESÉGEK

A játékok egyik legérdekesebb része a pszionika, ami

valóképpen egy elágazó megismerésrendszer a jövőbe átláthat

valóképpen egy elágazó megismerésrendszer a jövőbe átláthat. A "vértelenül" (jobb híján a továbbhatáson azt a szót fogom használni a mentális képességekre, dörög az már ismerősen hangzik a szereplőkönaknak) különbség mentális komponensekkel kell összekapcsolni. Ezekből a komponensekkel egyébként akad egy pár, számszerűt megvannak durab, szával jödelek al lehet szórakozni, mire rállunk egy használható kombinációra. Ettől a megválasztás időigényes "mulatógtól" és személy szerint megvannak egyvárató koptom, szával minden további kommentár nélkül kövékazzan

JÚNIUS 20-tól JÚLIUS 20-ig

MICROPROSE

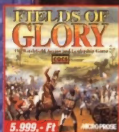
HÓNAPOT RENDEZÜNK !

AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

(BUDAPEST,
GYŐR,
SZÉKES
és SZOMBATHELY)

AKI EBBEN AZ IDŐSZAKBAN
MICROPROSE JÁTÉKOT VÁSÁROL,
SORSOLÁSON VESZ RÉSZT,
MELYNEK FŐDÍJA EGY

10.000,-Ft-os
VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY



EZ A MINYÁRI MEGLÉPETÉSÜNK!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415**



**TOVÁBBI
boltjaink**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL: (96) - 322-151**



**BALASSAGYARMAT
Rákóczi út 32-34.
SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.**

**SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.**

**MISKOLC
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**EGER
Katona tér 1-3.**

**GYÖNGYÖS,
Trinyi u. 12.**

**PÉCS,
Király utca 24.**



ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL